TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

MAYIS 2001

www.level.com.tr • 2001/05 • ISSN 1301-2134 • 2.950.000TL (KDV Dahil)



FALLOUT TACTICS

Fallout, RPG'den sonra Strateji'de de çığır açıyor

Kopya oyunların kökünü kurutan kanun çıktı

OYUNUM NEREDE?

Kwai Köprüsü'nü kim uçurdu sanıyorsunuz?

COMMANDOS 2

Tüm zamanların en "yaratıcı" oyunu

BLACK & WHITE

ilk bakış Project Eden, Warzone Online, Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal

inceleme Sims House Party, Serious Sam, European Wars: Cossacks, Messenger

tam çözüm Tomb Raider Chronicles (3. Bölüm) Clive Barker's Undying (1. Bölüm)



SİNAN AKKOL GENEL YAYIN YÖNETMENİ

harmanvaktidirşimdi

Artık gerçeklerle yüzleşme zamanıdır. Bilgisayar oyunlarının hayatımıza girmesinden beri ektiklerimizi biçme zamanıdır. Kopya oyunları kanımızın son damlasına kadar savunmamız sonucunda gelişemeyen, hiçbir şey üretemeyen Türkiye oyun piyasasına artık kopya oyun giremiyor. Bunun nedeni, yenilenen Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu. Bundan böyle kopya oyun satmak ve bulundurmak, çalıntı sanat eseri satmak ve bulundurmakla aynı şekilde görülecek. Yani getirmeyi aklına koyan bir şekilde yine kopya oyunu sokar ülkeye, ama tezgahlarda, vitrinlerde açık açık kopya oyun satma devri artık kapandı. Çünkü işin ucunda adalet var artık.

Bu kanunun etkileri belki de sizi şu anda şoka sokmuş durumdadır, çünkü neredeyse 2 aydır ülkemize yeni bir kopya oyun gelmedi. Kopya oyun satan dükkanlar da bir bir kapanıyor. Bazı ünlü "kopya oyun" satıcıları ile konuştuk ve hepsi de "bundan böyle box oyun haricinde oyun satmayacağız" diyor. Kısa vadede bu hem sizi hem de bizi olumsuz etkileyecek, çünkü siz oynayacak, biz de açıklayacak oyun bulmakta müthiş zorluk çekeceğiz. Ama Türkiye'de geç kalınmış da olsa, bir orijinal oyun kültürü yerleşecek yavaş yavaş. Ve birçok oyun üreticisi ülkemize giriş yapacak. Daha sonra, bu işten ekmek yiyebileceğine inanan yetenekli insanlar bir araya gelip, Türkiye'ye özgü ve Türkçe oyunlar yapmaya başlayacaklar. Bu konuda gerçekten geç kaldık. Tıpkı bir hastalığın geç teşhisinde tedavisi ne kadar zor oluyorsa, bu konudaki yavaşlığımızın acısını da bir süre çekmek zorunda kalacağız. Ama inanın bana, Türkiye'deki oyuncular adına konuşuyorum, sonuçları çok iyi olacak.

Yazımı bitirirken bir minik not: Gelecek aydan itibaren LvL Underground diye bir olaya giriyoruz. Ne olduğunu (veya olacağını) sormayın, sadece gelecek ayı bekleyin. Ve bu arada, kendi yaptığınız oyun, müzik, resim vs. ne varsa bize yollamaya başlayın. Neler olacağını gelecek ay göreceksiniz, ve inanın hoşunuza gidecek.

In our lifes, there is if. In our believes, there is lie. In our business, there is sin. In our bodies, there is die. Dave Mustaine - Megadeth

haberler

aliensvspredator2



Fox Interactive yaptığı ilk First Person Shooter olan Aliens vs Predator'un devamı için kolları sıvadığını açıkladı. Bu Fox Interactive'in Sanity: Aiken's Artifact ve No One Lives Forever'dan sonra Monolith için yayınlayacağı üçüncü oyun olacak. İlk oyunu Rebellion yapmıştı. Fox Int. Rebellion'un gelecekteki Alien vs Predator oyunları için de destek sağlayacağını söylüyor. AvP 2, orijinalin dizaynına sadık kalınarak yapılacak. Karakter olarak Predator, Alien ya da Marine'den birini seçebileceksiniz. Önceki oyundan farklı olarak gündüz oynanan bölümlerin de ekleneceği aldığımız duyumlar arasında. Alien vs Predator 2'yi Monolith yaptığı için, LithTech 3.0 grafik motorundan sonuna kadar faydalanacak. *Yaz sonuna hazır olmasını* beklediğimiz oyunla ilgili ayrıntılar elimize geçtikçe sizinle paylaşmaya devam edeceğiz.

soldieroffortune2

Raven Software, Soldier of Fortune 2 için çalışmaya başladı. Oyunun popülerliği ve hiç durmayan hareketliliğine sadık kalınacak. Ana senaryoya bağlı kalınarak gene paralı asker John Mullins'i canlandıracağız ve çok gizli bir anti-terör timi için çalışmaya devam edeceğiz. Daha önceki oyunda olduğu gibi bunda da bolca vahşet olacağından küçük yaştaki oyuncular için bir şifre sistemi olacak. Bu sayede oyundaki kan ve aşırı şiddet içeren efektler dışında zararlı bazı ara demolar da kapatılabilecek. Oyunda bu defa her önümüze geleni yok ettiğimiz klasik "ara ve yok et" görevlerinin yanısıra sessizlik gerektiren sızma harekatları ve rehine kurtarma gibi görevlere de gideceğiz. Görevlerden birinde helikopterden ateş açıp yerdeki ve havadaki hedefleri vuracağız. Başka bir görevde ise bir grup Amerikan askeri ile ortak operasyona katılacağız. Bu operasyonda eğer emirlere uymazsak takım lideri bizi vurabilecek. Soldier of Fortune 2'de görevler ilk oyundakilerin 4 katı büyüklüğündeki haritalarda geçiyor. Ayrıca silahlara da eklemeler yapılmış. İlk SoF'da Quake 2 motoru kullanılmıştı, SoF 2'de ise Quake 3: Team Arena motoru kullanılıyor. Yapay zeka tamamen baştan yazılıyor. Nedense oyundan multiplayer özelliği tamamen kaldırılacak. Onun yerine rastgele haritalar üreten bir görev editörü olacak oyunda. Toplamda 70 bölümden oluşan10 ayrı görev olacak ve hepsi de dünyanın ayrı bir köşesinden geçecek. SOF 2 için 2002 başını bekleyeceğiz.





- Zeus: Master of Olympus'a bir görev paketi geliyor. Paketin adı Poseidon çünkü oyun bu kez Zeus'un kardeşi Posedion tarafından yönetilen Atlantis'te geçecek. Oyuncular eski Amerika, Afrika ve Asya da koloniler kurabilecekler ve orichalc adlı esrarengiz bir madeni çıkartarak güç kazanacaklar. Yeni karakterler, birimler, kahramanlar ve özellikler yanında paketle beraber gelen görev editörüyle oyuncular kendi görevlerini de yaratabilecekler. Yaz ortalarına doğru bekliyoruz.

- Spiderman'in oyunu geliyor. Manhattan'ın gökdelenlerinde bir oraya bir buraya ağlarımızla sallanıp binaların yanında sürünecek, çatıdan çatıya zıplayacağız. Pis kokulu yeraltı tünellerinden gizli laboratuarlara kadar dolaşıp şehirde adaleti sağlamaya çalışacağız. Tamamen 3D ortamda geçecek olan oyun Activision'dan geliyor. Ama sonbahara kadar bekleyeceğiz.

- Yepyeni Might & Magic oyunundan size taptaze haberler var. Oyunun motorundaki değişiklikler dışında silahlarda da, ırklarda ve karakterlerde yepyeni özellikler bulacaksınız.
Oyunda dört değişik dünyadan dört kilit eşyayı bularak ana görevi tamamlamaya çalışacaksınız. Artık düşmanlarınız sizi →

fatherdale

Sovyetler Birliği dağıldıktan sonra Ruslar oyun piyasasında gerçekten kendilerini göstermeye başladılar. Fatherdale'de Rus yapımı oyunlardan biri. Oyun Snowball Interactive adlı bir grup tarafından yapılıyor. Bir RPG/Adventure olan Fatherdale grafiklerinin güzelliğiyle çok ilgimizi çekti. Oynanış olarak normal RPG özellikleri taşısa da karakterlerin kullandıkları silahların özellikleri, savaş dinamiği, oyunun oynandığı bölgeler ve karakterler bakımından tartışmasız olarak bir stratejiye de benziyor. Oyunda kesinlikle en saf haliyle iyi ya da kötü olmak durumunda değilsiniz. Ayrıca her silahı her karakter kullanamıyor, karakterlerin özelliklerine göre silahlar kullandırtmak zorundasınız. Örneğin ağır topuzu kalkıp da en güçsüz karakterinize verirseniz tabi ki onu kaldıramayacaktır bile. İşte bu gibi gerçeğe uygun özellikler ile oyun çok daha zevkli bir hale getirilmiş. Konu olarak bir çok efsaneyi içeren oyun Viking sınırlarında yaklaşık milattan önce 1700'lerde geçecek. Oyunun 3D motoru ve konuşmalarının çoğu tamamlanmış ve ırklar ise bitirilmiş durumda. Çıkış tarihiyle ilgili şimdilik bir şey söylemek ise zor görünüyor.





leadfoot

Dirt Track Racing ve Powerslide gibi oyunların yapımcısı Ratbag Software başka bir yarış oyunuyla uğraşıyor. Adı Leadfoot: Stadium Truck Racing. Piyasada bir sürü benzeri bulunan ve bir pistte deli gibi dönmekten başka bir şey sağlamayan oyunlardan farklı olarak bu oyun sizi bayağı oyalayacağa benziyor. Neden? Öncelikle oyunda diğer yarış oyunlarındaki gibi çamur dolu ve başından sonuna en fazla bir dakikada gidebileceğiniz, içinde tekerleklerinizi yerden kesecek yükseltiler bulunan pistler var. Fakat bu pistlerde dönerken neler yaptığınızı izlemek için kamera açılarını ayarlamak tamamen sizin elinizde. Kameralardan kayıt ettiğiniz yarışlarınızı AVI formatına çevirerek saklayabiliyorsunuz. Ayrıca oyunda lastiklerin hava ayarlarından kaportadaki düzenlemelere kadar araçlarınızın bir çok teknik ayarıyla da oynayabiliyorsunuz. Leadfoot'da bir de kariyer seçeneği var. Önce döküntü bir araçla tavuk kupası gibi manasız yarışlarla başlıyorsunuz. Fakat yarışları kazanıp aracınızı geliştirdikçe sponsorlarınız ve size verdikleri para artıyor. Böylelikle daha iyi parçalar alarak daha iyi araçlara sahip olabiliyorsunuz. Kontrollerin ve yarış şartlarının gerçekçi olmasından yapay zekanın ayarlarına kadar değiştirebiliyorsunuz. Tabii ki Multiplayer seçeneği de mevcut. Bu kadar ayrıntıyla uğraşıldığına göre oyun benzerlerine toz yutturabilir.







kafalarını çevirerek te izleyecekler. Bazı silahları aldığınızda zoom yapabileceksiniz. Ayrıca yepyeni bir artifact sayesinden Thief oyununda olduğu gibi önden bir casus göz gönderip düşmanlarınızın yerini keşfedeceksiniz. karakterlerinizi yaratırken 6 ırktan birini seçeceksiniz. Fakat oyuna eklenen en önemli özellik ise multiplayer olarak oynanabilmesi. Yani en fazla 6 arkadaşınızla beraber ana quest'i bitirebileceksiniz ve tıpkı Diablo'da olduğu gibi herkes kendi karakterlerini kullanacak. LoM&M şu anda beta test aşamasına gelmiş durumda.

- Age of Empires'ın yapımcısı Ensemble Studios sıradaki RTS oyunu için bir isim buldu; Age of Mythology. Oyunda üç medeniyetten birinin kontrolünü elimizde tutarak dünyayı ele geçirmeye çalışacağız. Bu medeniyetlerin her biri kendi kahramanlarına, kaynaklarına, tanrılarına ve mitolojik yaratıklarına sahip olacak. Daha fazlası için bekliyoruz.

- Sega X-Box için oyun yapacağını açıkladı. Bu da Sega'nın Microsoft'u desteklediği anlamına geliyor ki piyasada birbirine rakip olan iki büyük firmadan birinin diğerini böyle desteklemesi her zaman rastlanan bir şey değil.

- Activison'un yaptığı açıklamaya göre

maxpayne ps2 için geliyor !

PC için uzun zamandır beklenen 3D shooter Max Payne, Rock Star Games tarafından PS2 için de yapılıyor. Oyun yüksek bir olasılıkla sonbahara doğru raflarda olacak (bu sayfada gördüğünüz resimler ise oyunun PC versiyonundan alındı). Fakat PS2 versiyonunun bunlardan daha iyi görünmesinin yanında yalnızca PS2 ye has efektler taşıyacağı da söyleniyor. Oyun görevden dönen bir New York polisinin evini dağılmış bir halde bulmasıyla başlıyor. Karısı ve çocuğunun tehlikede olduğunu sezen polis harekete geçiyor ve etrafı alt üst etmeye başlıyor. Fakat oyun önüne geleni vurduğunuz bir shooter olmaktan çok Half Life benzeri adventure yönü ağır basan bir oyun olacak. Oyun sırasında kahramanımız tıpkı Tomb Raider'daki Lara gibi akrobatik hareketler yapabilecek. Şimdilik Max Payne'de PS2 için özel olarak neler planlandığını ve multiplayer özelliklerinin nasıl olacağını bilmiyoruz. Ama beklemeye değeceğine eminiz.





nexagon:thepit

Sakın sayfadaki grafikleri görüp de "Amanın, bunu nesini haber yapmışlar" gibi bir yanılgıya kapılmayın. Çünkü Strategy First'ün şimdiye kadar yaptığı en yaratıcı çalışmalarından biri Nexagon. İnsanlık 44. yy'da artık tutukluların özgür kalmak için birbirleriyle kapıştıkları bir yarışmayı seyretmektedirler: The Pit. Bizim oyunda yapacağımız, dört adet birbirinden farklı ırktan birini seçerek elimizdeki üç farklı yaratık türünden paramızın yettiği kadar kiralamak. Daha sonra Pit'in bir kenarına üssümüzü yapmak. Etrafını tuzaklar, koruma kuleleri ve duvarlar ile donatıyor ve en erişilmez noktasına ise bizi temsil eden parlak topu yerleştiriyoruz. Oyun başladığında bu ufacık arenada iki tarafın da amacı karşı tarafın topunu ele geçirmek.
Arenadaki her şey yıkılabilir olacak. Ayrıca Fog of War'da mevcut. Görüşümüz birimlerimizin görüşüyle sınırlı olacak. Oyunun ikinci amacı ise para yapmak olduğundan düşmanla uğraşırken para yapmaya da çalışacağız. Örneğin bir adamımızı sponsor firmalardan birinin panosu önüne koyarak kasamıza para akıtacağız. Bu para ile devre aralarında üssümüzü onaracağız. Bu şekilde hem birimlerimize kumanda edeceğiz hem de bütçemizi yöneterek amacımıza ulaşacağız. En sonunda ise büyük Nexagon ile karşılaşacağız. Birimlerimizin tecrübesi arttıkça daha iyi savaşacaklar. Bu 3D strateji, RPG, Combat oyununu merakla bekliyoruz.





→ Tony Hawk's PRO SKATER 3 altı platforma birden geliyor. Bunlar PS2, X BOX, GBA, PC, orijinal PS konsol ve GBC. Yeni oyunda yayalar, arabalar, trafik kazaları, doğal afetler ve hava koşullarının değişmesi gibi özellikler olacak. Oyuncular kendi karakterlerini de yaratarak gözlük, dövme, kolluk ve saç gibi özellikler ile de kendi görünüşlerine de benzetebilecekler.

ps2içincmx 2002geliyor

THQ Championship Motocross 2001 ft. Ricky Carmichael 'dan sonra PS2 için CMX 2002'yi yapıyor. Oyunda bir çok ünlü yarışçıyı oynama şansınızın yanında Hart Attack, Nac Nac, Can Can, Superman ve Rocket Air gibi özellikle dublörlerin bol bol kullandığı hareketleri de yapabileceksiniz. Bunlar gibi 30 çeşit hareket yanında Exhibition, Freeride modlarını ve Freeride ve yarış modlarını kapsayan multiplayer modunu oynayabileceksiniz. Ayrıca oyunda kariyer yapma şansına da sahipsiniz. Tabii ki kariyer söz konusu olduğundan başlangıçta motorun kalitesinden sponsora kadar çok şey değişecek. Oyunda her şey kuralına göre olacak. Yani pistten çıkıp kestirmeden gideyim falan diyemeyeceksiniz. Kontrolleri ise önceki oyunla aynı olacak. Oyun gerçek hayatla ayı yapılmaya çalışıldığından çamur ve kayganlık gibi oyu- →

counterstrike halt etmiş !

Evet doğru okudunuz. Multiplayer'da en favori oyun olan Counter Strike'ı bile tahtından edebilecek bir oyundan bahsediyoruz sizlere. Adı Operation Flashpoint. Oyun NATO ve Rusya'daki serbest güçler arasında geçecek olan bir savaşı konu alıyor. Şimdiye kadar askeri bir oyunda gördüğümüz en etkileyici atmosfere sahip. Operation Flashpoint. Oyundaki tüm araçları kullanabiliyorsunuz. Vurulduğunuz zaman ayağa kalkamayabiliyorsunuz. Bir asker olarak başladığınız savaşta başarılarınıza göre rütbe alıp 12 kişilik kendi takımınızı yönetebiliyorsunuz. Oynanış olarak en çok Delta Force'a benzetebileceğimiz oyun, gerçekçilik olarak onun kat kat üzerinde. Oyundaki yapay zekanın üstün olması, operasyondaki takım arkadaşlarınızın PC tarafından yönetilen beyinsiz birer birimden çok, karakteri olan gerçek askerler gibi davranması, haritadaki konumunuza göre size verilen görevlerin değişmesi, görevlere giderken gerçek hayattaki devrelerden geçerek görev yerine intikal etmeniz gibi gerçek bir savaşta görmeyi umacağınız her şey bu oyunda var. Operation Flashpoint, Bohemia interactive tarafından hazırlanıyor ve daha şimdiden bir çok site ve dergi tarafından 2001 yılının aksiyon oyunları içinde sayılıyor. Bizce de önümüzdeki yılın en iyi oyunu olmaya aday. Gelecek ay Op. Flashpoint'e atacağımız özel İlk Bakış'ı bekleyin.





redalert2:yuri'srevenge

Red Alert 2 için hazırlanan bu görev paketinin içinde 15 tek kişilik görev var. Bunun yanında bir zaman makinesiyle geçmişe gitmek gibi ilginç görevlerimiz de olacak. Görevler ise San Francisco, Sydney, Hollywood, Seattle, Londra, Kahire, Transilvanya ve hatta Ay'da geçecek. Ama en çok yeni birimlerden etkileneceksiniz. Bu birimlere kısaca değinelim.

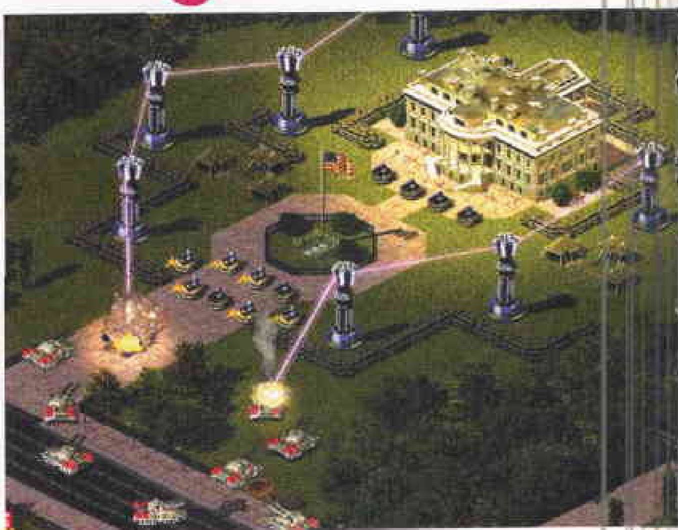
Virus: Bu sniper düşman piyadelerini vurduğu zaman piyade şişmeye ve yerden havalanmaya başlıyor. Boyutunun iki katına geldiği zaman ise patlıyor ve etrafa zehirli bir gaz saçarak etrafındaki askerlerin zarar görmesini sağlıyor.

Brute: Genetik biliminden faydalanılarak üretilen bu birimi tanklar ezemiyor. Ayrıca köpekler ve dronelar da bu birime saldıramıyor. Psişik saldırılardan da zarar görmüyor.

Boomer: Kıyıdaki hedefleri füzelerle ve denizdeki yüzen herşeyi torpidolarıyla vurabilen yeni bir denizaltı. Dolphin ve Squid'leri de vurabiliyor. Squid'ler Boomer'a sarılamıyor ama vurabiliyor.

Slave Miner: En enteresan birim. Birim bir maden tarlası bulup üstüne kendi rafinerisini kuruyor ve içinden çıkan 5 köle rafineriye ore taşıyor. Köleler öldürüldüğünde yerine yenisi geliyor. Ama rafineri yok edilirse köleler karşı tarafa katılıyor.

Yuri's Revenge sonbahara hazır olacak.



nu zorlaştırıcı etkenlerde bulunacak. Yüz efektlerinden çamurum bulaşmasına kadar bir çok etkende oyunda gözle görülebilecek. Oyunun meraklıları bu oyunu bekliyorlardı. Kısa süre sonra oyunu raflarda görebiliriz.

runeswordII yolda

Shaphen Games özellikle masaüstü RPG oyuncularının ilgisini çeken oyununun devamını yapıyor. Bu defa oyunda bir yapı seti dışında iki uzun ve bir çok kısa macera da gelecek. Uzun maceraların adları The Land Beyond ve The Hunt. Geçen oyundan gelen sıraya dayalı savaş sistemi kalıyor. Ek olarak 35 yeni yetenek ekleniyor. 13 ırk, konuşma seçenekleri, AVI ve MP3 desteği, Tome Wizard otomatik macera üretici gibi yenilikler de oyunda mevcut olacak. Oyun Crosscut Games ile ortaklaşa yapılıyor. Masaüstü oyuncularını bilgisayar başına çekerek daha eğlenceli bir ortam yaratmayı amaçlayan oyun 2001 senesinin son çeyreğine doğru hazır olacak. Bazı oyunlar grafikleriyle, bazıları ise oynanışlarıyla ilgi toplarlar. Fakat bazı oyunlar vardır ki yalnızca atmosferleri ve hayal dünyamıza hitap etmeleri yüzünden sevilirler RuneSword de onlardan biriydi. Bakalım ikincisi birincisinin eksiklerini kapatabilecek mi.

redfaction

Red Faction tamamlanmak üzere. Oyunun artık son rotuşları yapılıyor. Mars kolonisindeki bir isyanı konu alan bu 3D shooter'da silahlar, düşmanlar ve tüm efektler bitmiş durumda. Oyunda yok yok. Düşmanlarınızı slug gun'lar ile duvarın arkasından vurmaktan daha etkili bir silahla duvarı üstüne çökertmeye kadar geniş bir çevre etkileşiminiz olacak. Bu çok ufak bir örnek. GeoMod adlı grafik motoru sayesinde yapabileceklerinizin sayısı oldukça artıyor. Tabii ki oyunun motoru düşünüldüğünde en sabırsızlıkla beklediğimiz kısım ise Multiplayer özelliği. Oyunun PS2 versiyonu PC'den önce çıkacak. Toplam olarak 5 kontrol edilebilir araç, 15 farklı silah türüyle Red Faction'dan çok şeyler bekliyoruz. Oyun piyasaya çıktığında bir çok özelliğiyle türünde her açıdan, özellikle de oynanış olarak devrim yaratabilir. PC için yaza doğru hazır olması bekleniyor. Mars devrimine hazır olalım arkadaşlar. Bol bol etrafı yıkıp geçmemiz gerekecek gibi.





suddenstrikeforever geliyor

Bu sıralar ek görev paketinden geçilmiyor nedense. Sudden Strike da bundan nasibini almış gibi. Paketin içinde İkinci Dünya Savaşı'nda bulunmuş tüm İngiliz birimleri var. Tabii ki Almanlar, Müttefikler ve Ruslar için de 3 adet görev olacak. Online oyuncular için tam olarak 20 ek görev geliyor. Ayrıca oyuncular maçın süresini ayarlayabilecekler. Kazanma koşulları dışında destek kuvveti almama, anında destek kuvveti alma ya da destek kuvvetleri bulma gibi seçenekleri ayarlayabilecekler. Bunlar dışında Generaller daha uzağı görebilmek için dürbün kullanabilecek, silahları taşıtmak daha kolaylaştırılmış, ara yüz sadeleştirilmiş ve araçlar gözden geçirilmiş. 30 yeni birim eklenmiş, oyun alanı sonbahar ve çöl operasyonları için yenilenmiş, büyük bir İngiliz Campaign'i eklenmiş. Kablo televizyonu olanlar iyi bilirler. Sudden Strike'ı uzun süre Giga TV'den ağzımızın suyu akarak seyretmiştik. Şimdi ise oynamaktan hiç bıkmayacakmışız gibi geliyor. Paket yaza kadar hazır olacak.







Oyunum Nerede?

Aşağıdaki tarihler, oyunu üreten firmaların resmi çıkış tarihleridir. Oyunlar ülkemize gelirken oluşan 1 aylık gecikme payı da eklenmiştir.

PC

Oyun	Tarih
Anno 1503	1 Temmuz 2001
C&C Red Alert: Yuri's Revenge	31 Ekim 2001
Call of Ctulhu	6 Mayıs 2001
Everquest: Shadows of Luclin	19 Mayıs 2001
Gangsters 2: Vendetta	18 Haziran 2001
IL2-Sturmovik	15 Temmuz 2001
Microsoft Train Simulator	1 Mayıs 2001
Mafia: The City of Lost Heaven	1 Mayıs 2001
Medal of Honor: Allied Assault	12 Kasım 2001
Neverwinter Nights	15 Ekim 2001
Operation Flashpoint	4 Haziran 2001
Project Eden	22 Temmuz 2001
Project Entropia	19 Mayıs 2001
Red Faction	25 Haziran 2001
Shogun: Mongol Invasion	18 Mayıs 2001
S of F 2: Double Helix	1 Aralık 2001
Warcraft 3	1 Ekim 2001
Warrior Kings	1 Temmuz 2001

PS

Oyun	Tarih
Power Diggers	18 Haziran 2001
Fatal Fury: Wild Ambition	18 Haziran 2001
Alone in the Dark 4	18 Haziran 2001
Evil Dead: Hail to the King	18 Haziran 2001
Mat Hoffman's Pro BMX	25 Haziran 2001
Sheep Dog'n'Wolf	1 Temmuz 2001
Midnight Club: Street Racing	1 Ekim 2001
Lion King	31 Aralık 2001
The Getaway	31 Aralık 2001

PS2

Oyun	Tarih
Crazy Taxi 2	27 Mayıs 2001
DNA	19 Mayıs 2001
Extermination	8 Temmuz 2001
Kessen 2	19 Mayıs 2001
MTV Music Generator 2	25 Haziran 2001
NBA Street	27 Mayıs 2001
Project Eden	22 Temmuz 2001
Quake 3: Revolution	6 Mayıs 2001
Red Faction	25 Haziran 2001



level counterstrike turnuvası

İlk duyurduğumuz günden beri büyük tartışmalarla yürüyen Türkiye'nin ilk büyük Counter-Strike turnuvası nihayet sonuçlandı. Geçen ay size ilk turların hikayesini anlatıp ilk 16'ya kalan takımları tanıtmıştık. 7-8 Nisan'da yapılan final maçları tam anlamıyla nefes kesiciydi. İzleyebilenlerin tadı damağında kaldı, izleyemeyenler çok şey kaçırdı ve oynayanlar kalpten gitmek ve kalpten kalmak arasında gidip geldi.

3. tur maçları ONC'nin ROC karşısında ki çok farklı galibiyeti ile başladı. İkinci maç dL ile JV=ist arasındaydı ve oldukça çekişmeli geçti. JV=ist maçı bir farkla aldı. Daha sonra ki maç günün sürpriz sonuçlarından biriydi. Turnuvanın iddialı takımlarından OMG, DJ_Jashua ve Shmaro gibi sıkı oyuncularına rağmen VxD'den 6 fark yedi. Bir sonra ki maç ta GooD güçlü rakibi GE!'nin üzerinden geçerek iddiasını ortaya koydu.

Turnuvanın süper takımlarından TON10 ve WoL karması Fd bir sonra ki maçta ANAC'ı sıfıra karşı *yenerken oldukça* çekişmeli geçen Adeks, DT maçının galibi Adeks oldu. Günün sürpriz sonuçlarından biri de Kill'C4'ün Kings'in Dust'ta kurduğu kurt kapanından sadece bir el çıkarabilmesi oldu. Son maçta ise Sage, her ne kadar başarılı maçlar çıkarsa da CS'de oldukça yeni bir ekip olan Q'yu açık farkla geçti.



Çeyrek Final

Böylece çeyrek finale ONC, JV=ist, VxD, GooD, Fd, Adesk, Kings ve Sage kaldı. Maçlardan önce çekilen kuralar sonucu ilk maç JV=ist ile Fd arasında oynandı. Daha önce Internet üzerinde yapılmış küçük çaplı turnuvalarda birincilikleri olan ve NET oyunu olarak çok başarılı olan JV, LAN üzerinde o denli başarılı olamadığını gösterdi. Özellikle Fd'de ki AWP üçlüsü Birofilo, Sısmarı ve Wicked rakibi durdurma konusunda çok başarılıydı. JV'nin AWP'leri Mindark ve SilMan! ise genelde AWP alacak parayı bile bulamadı. Nuke'de sonucu büyük oranda AWP gücü belirlediğinden FD maçı 9-5 kazandı.

Çeyrek finalin ikinci maçı Kings ile VxD arasındaydı. OMG'yi eleyerek kendini ortaya koyan VxD'nin sıkışık ve dar alanlarda gösterdiği performansından eser bile yoktu. Kings, VxD'yi farklı yenerek daha önce ki Kill'C4 maçının sonucunun da sürpriz olmadığını herkese kanıtladı. Kings'in AWP'cileri Tassadar ve özelliklede Arthur maçın yıldızlarıydı.

Üçüncü maç GooD ile ONC arasındaydı. Beklenenden çok daha iyi bir oyun ortaya koyan GooD turnuvanın en *iddialı ekiplerinden* ONC'ye ter döktürdü. Maçı sonuna kadar zorlayan GooD 8-6 yenilirken ONC ilk defa zorlu bir rakiple karşılaştığından performansları biraz düşüktü.

Çeyrek finalin son maçı Sage ile Adeks arasındaydı. Bireysel yetenek ile takım taktiğinin güzel bir dengesini sunan Sage taktik olarak çok zayıf olan Adeks'i çok rahat geçti. Böylece Fd, Kings, ONC ve Sage yarı finale kalmış oldu.

Yarı Final

Yarı finalin ilk maçı Fd ile Kings arasında yapılacaktı ama takımlar arasındaki anlaşmazlık yüzün- ➔



den maç öncesi bir çok problem çıktı. Turnuvaya Kings ile katılan Tassadar'ın eleme turları arasındaki boşlukta Fd'ye katılmış ve onlarla antrenman yapmış olması sorun çıkardı. Uzayıp giden ve hakemleri topluca çatıdan aşağı atlama noktasına getiren tartışmalar sonunda maçın Dust'da 5'e 5 yapılmasına karar verildi. Sorun çözülüp maçın başlamasına az bir süre kala bu seferde Kings'den Paladin'in cam bir masanın üzerine oturarak kırması ve kendini yaralaması her şeyi iyice karıştırdı. Sonunda maç yapıldı ancak Kings'in üst üste gelen eksiliklerden sonra pek şansı kalmamıştı.

İkinci yarı final maçında Sage ile ONC karşılaştı. Terörist iken oldukça iyi bir oyun sergileyen Sage beklenenin aksine savunmada yetersiz kaldı. Daha önce Train'de çok iyi bir savunma sergileyen Sage ONC'nin "Deli Rush"ını durduramayınca maç ONC'nin oldu. Böylece finalin Fd ve ONC, üçüncülük dördüncülük maçının ise Kings ile Sage arasında oynanacağı belli oldu.

Yarı finalin stresinin ardından rahatlayan ve stresten kurtulan Kings ve Sage gayet rahat ve keyifli bir maç çıkardı. Sage'in 5-2 kazanarak üçüncülüğü aldığı maçın ardından sıra heyecanla beklenen final maçına geldi.

Turnuvanın başından beri pek çok favori takım vardı ancak hep ONC ve Fd'nin isimleri ön planda olmuştu. Sonunda iki takım finalde karşılaşarak onları favori gösterenleri yalancı çıkarmadılar. Maçı anlatmadan önce takım kadrolarına bir bakalım.

Özgür Net Cafe - [ONC]
CATLI Kaan Öner (17)
Ahmet_Baba Ahmet Küçük (17)
CuDi Necat Karul (14)
Kutup_Ayusu Onur Bas (15)
AmoRPHouS Emre Kurt (19)
AKREP Tamer Danalıoğlu (19)

Final Dynasty - [Fd]
Birofilo Volkan Alkan (19)
Fisto Emre Güney (18)
aLEN Emre Erdem (18)
WiCKeD Dorukcan Yemnici (18)
Forn Sinan Karaveli (17)
Sisman Mehmet Ali Şen (17)

Böylesine büyük bir maç öncesi yorum yapmak elbette çok zordu. Ama Fd'nin barız bir AWP gücü olması ve o ana kadar daha güçlü rakiplerle oynayarak gelmesi onlar için barız bir avantajdı. Sonuçta Kings, JV, HTP ile maç yapmışlardı. ONC'de son iki maçında GooD ve Sage ile maç yaparak bu eksiğini bir parça kapamıştı. Ama şu ana kadar Fd kadar taktik beceri gösterememişti.

Diğer yandan ONC turnuva boyunca rush konusunda rakipsiz olduğunu defalarca kanıtlamıştı ve Prodigy snıperlardan çok yakın mesafe çarpışmalarda kendisini gösterebilenlerin avantajlı olduğu bir haritaydı. Açıkçası maçtan önce ben ONC'nin saldırırken başarılı olacağını ama savunmada zayıf kalacağını aynı şekilde Fd'nin savunmada başarılı ve saldırıda zayıf kalacağını düşünüyordum. Sonuçta maç ONC'nin Terörist iken Fd'nin hatlarını ne kadar yarabileceğine bağlı gibi gözüküyordu. Ama maçın gelişimi hiç de benim beklediğim gibi olmadı.

Ve Büyük Final

İlk yarıda ONC'ler Terörist'ti ve maçta ilk frag'ı Catlı, WiCKeD'ı öldürerek yaptı. Tabancalarla geçen ilk elde Ahmet_Baba bombayı koymayı ve AKREP'de korumayı başarınca ilk el ONC'nin oldu. İkinci elde yine üst taraftan saldıran ONC bu sefer AmoRPHouS'un ikiye bır kaldığı Fisto ve aLEN'ı öldürmesi üzerine ikinci elide aldı. Üçüncü elde de ONC sıkı rush'ını oturttunca AmoRPHouS ve Ahmet_Baba maçın sonucunu belirleyen isimler oldu.

İlk üç eli üst üste ONC'nin alması üzerine Fd'nin düştüğü şaşkınlık ve panık havası dördüncü elde ONC'nin bu sefer alttan gelmesi ile bitti ve Fd ilk elini aldı. Bu elde Forn takımı kurtaran isimdi. Bır sonra ki elde ise Fisto'nun çabası Fd'ye ikinci eli kazandırdı ve Fd bir parça savunmasını oturttu. 6. elde ise tam anlamıyla bir WiCKeD şov vardı. 3'ü el bombası ve biri SG552 ile olmak üzer WiCKeD karşı takımdan 4 kişiyi 2 saniye içinde öldürünce durum 3-3'e geldi. Bu eller sırasında Fd'nin yoğun olarak bomba kullanması daha sonra başlayan bombalı savunma - bombasız savunma tartışmalarının ilk kıvılcımıydı. Bundan sonra ki iki elde de ONC, Fd'yi ve bombalarını geçemeyince dokuzuncu ele kadar el alamadı. Dokuzuncu →



➔ *elde Catlı'nın bombayı koyması ve bombanın nihayet korunabilmesi sayesinde dördüncü el geldi.*

Yarının bundan sonrasında hiçbir değişiklik olmadı. Fd'nin artık iyice oturan savunmasına ONC'nin yaptığı bütün ataklar sonuçsuz kaldı. Ama bir iki ilginç olay vardı. Mesela Akrep öldükten sonra elinden çıkan el bombası ile Birofilo ve Sisman'ı öldürüyordu.

Şimdi her şey Fd'nin 4 el alıp alamamasına kalmıştı. Devre arasında iki takımda 5'er dakikalık küçük arayı değerlendirip son taktiklerini yaptı ve ikinci yarı başladı. İlk iki elde Fd sıkı rush yapıp ONC hatlarını yarınca ihtiyacı olan 4 elin ikisini almış oldu ve maçın sonucu Fd lehine olacak gibi gözüktü. Üçüncü elde de Fd sıkı bir rush yapıp





bombayı koyunca zaten savunmayı oturtamamış olan ONC için son gözükmüş gibiydi. Ancak Kutup_Ayusu son anda bombayı defuse etti. Dördüncü elde de Fd rush ile başarılı olup bombayı koydu ama bu sefer defuse eden AmoRPHOuS'du ve bu ONC için çok iyi bir toparlanma şansı oldu. Üstüne Fd para kazanmak için topluca KILL yazmayı seçince ONC'nin iyice toparlanacak vakti oldu. Maçın bu noktada döndüğünü söylemek yanlış olmaz.

Maçın bundan sonrası sürekli olarak Fd'nin başarısız rush denemeleri ile geçti. Aşağıda 4 kişi kutuların bulunduğu koridoru bomba yağmuru ile cehenneme çevirince Fd için tek geçiş şansı yukardan geçmek kaldı. Ama o noktayı Catlı ve Ahmet_Baba tutuyordu ve Fd bu iki kişiyi geçmeyi başaramadı. Bazı ellerde geçen bir iki kişi de aşağıdan desteğe gelen 4 kişiye karşı çaresiz kalıyordu. Maç son 3 dakikaya girdiğinde durum 7-3'dü. Eğer o noktada Fd bir el alabilseydi durum 7-4 olacak ve zaman geçirmeleri durumunda Fd averaj ile kazanmış olacaktı. Ama Fd ne kadar uğraşırsa uğraşsın Catlı'yı geçemedi ve o bir eli alamadı. *Averaj şansı da kaçınca 2 dakika Fd tüm gücüyle yüklendi* ama ONC savunması dağılmadı. Sonraki 4 eli de alan ONC bu yarıyı 11-3 kapatarak toplamda Fd'yi 4-3 yenmiş oldu.

Bu mükemmel final maçı sonunda ONC şampiyonluğun haklı coşkusuyla coşarken tüm takımlar hediyelerini alarak, sonuçta aldıkları başarılı sonucun mutluluğu, maçların bitmek bilmez kritikleri ve tatlı bir yorgunlukla evlerinin yolunu tuttu. Ama yoo... ONC hiçbir yere gidemezdi. Çünkü şimdi asıl rakiple Level Editörleri ile çarpışmaları gerekiyordu. İşte bizim takımın maç kadrosu

Level the Clan - [LVL]
Blaxis Sinan
Zol Sauza Tuğbek
Deus Burak
Brush Onur
Level 1 Gökhun
Santiago Şahin

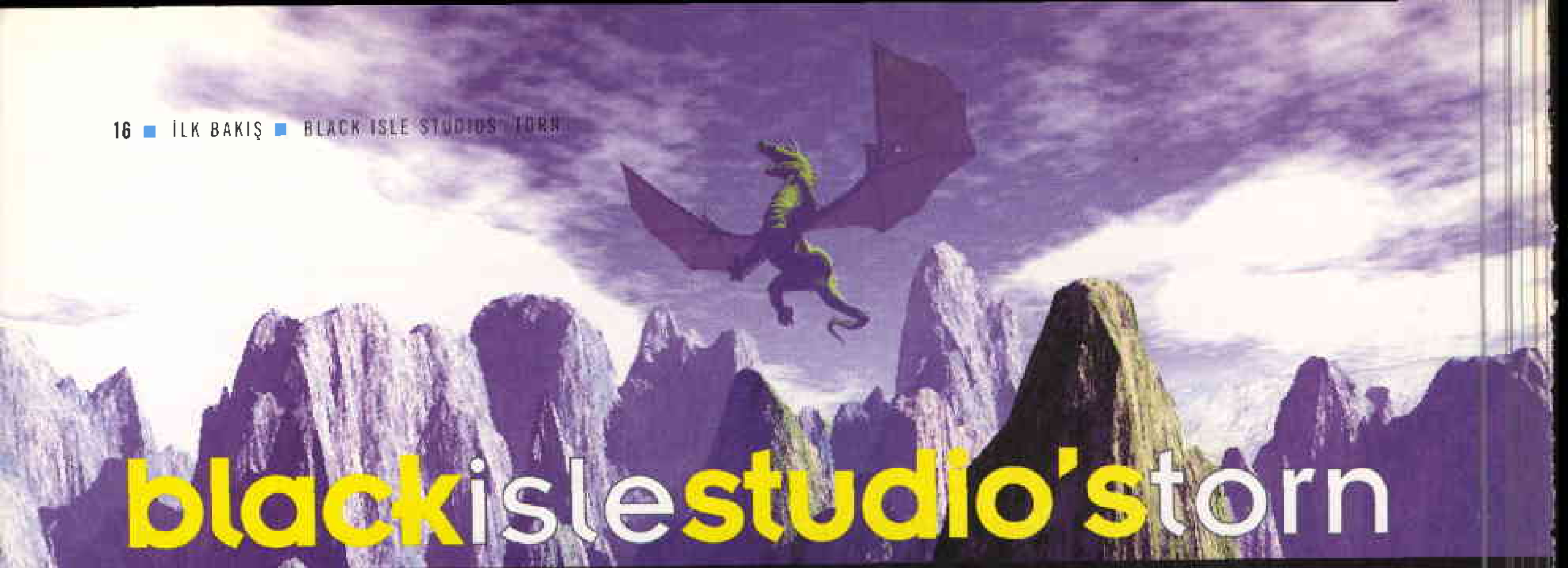


Ama saat akşamın 11'i olmuş, bizim 3 haftadır koşturmaktan canımız çıkmış zaten turnuva yapmaktan CS oynayamamışız ne zamandır. ONC deseniz adamlar taze turnuva almışlar, hediye almışlar ayakları yere değmiyor, uçmuşlar ne maç ne başka bir şey umurlarında. Sonunda cıvık bir maç oldu tabii. Ama mahsuru yok en azından bu sayede 6 el aldık.

Neyse bu işi aksiliklere rağmen yüzümüzün akıyla bitirdik. *Ama bana sorarsanız ömrümden* siz deyin 5 ben diyeyim 10 sene gitti. Turnuva boyunca "Ne zaman deli çıkıcam?" diye sorup durdum. Sadece ben mi, başta Sinan, Burak, Selçuk ve Onur olmak üzere hepimizin hali aynıydı. Ama her şey bittikten sonra eşyalarımızı toplayıp turnuva mahallini terk ederken hepimizin aklında tek bir soru vardı:

"Bir sonraki turnuvayı ne zaman yapsak acaba?" ■ ■ ■

Tuğbek Olek | tugbek@level.com.tr



blackislestudio'storn

Bu adamlar dinlenmek nedir hiç bilmezler mi ?

Black Isle Studios denince akla ilk gelen, son birkaç yıl içinde peşpeşe piyasaya sürdükleri, AD&D sistemine dayanan oyunları Planescape: Torment, Icewind Dale ve bu aralar piyasada bulabileceğiniz Icewind Dale ek görev paketi Heart of Winter. Ancak tüm bu oyunların öncesinde Black Isle'ın -bitmesine en çok üzüldüğüm RPG dediğim Fallout'un devamı olan- Fallout 2'nin de altında imzası olduğunu hatırlatmakta yarar var. Neyse, siz bu bilgiyi birazcık aklınızda tutuverin, ben öte yandan Şubat sayısındaki Heart of Winter ilk bakışında söylediklerime bir göz atayım. Efendim, demişim ki: "Black Isle bu, biz HoW'u beklerken arada yeni bir FRP çıkartırlara şaşmamak gerek!" Abarttığımız kadar çabuk olmasa da, Black Isle üretkenliğine hiç ara vermeden yeni bir FRP projesi ile karşımıza çıkıverdi. "Aynı motor üzerinde yeni bir D&D daha üretirlerse bu iş kabak tadı verir!" diye hayıflananlarınız varsa müjdeyi vereyim : Firma, D&D gibi bir kısıtlama altında kalmadan tamamen kendi dünyalarını hazırlamaya ve oyun için Lithtech 3.0 (kendileri biraz 3D olurlar!) motoru kullanmaya karar vermiş bulunuyor.





«Multiplayer seçeneğinde oyuncular karakterlerini bir araya getirerek bir parti oluşturabiliyorlar ve parti içinde her karakterin özellikleri ayrı ayrı durumlarda işe yarayabiliyor»

Konuşmaları Ben Yaparım !

Torn'un D&D sisteminden farklı olmasının yapımcılara getirdiği pek çok özgürlük var. Örneğin mevcut FRP ırklarına ek olarak yeni ırkları oyuna dahil edebilmeleri, Baldur's Gate'den tanıdığınız 18'lik skor sistemi yerine oyuncuya daha fazla esneklik tanıyan, perk ve trait'lerden oluşan farklı bir sistem kullanmaları mümkün olmuş. Şimdi az önce aklınızda tuttuğunuz bilgiyi kullanmanın zamanı geldi. Oynadıysanız hatırlayacaksınız, perk ve trait sistemi, ilk kez Fallout'da karşımıza çıkmıştı. Sadede geliyorum : Black Isle; Torn'un, puanlama sistemi olarak Fallout'u, mekanlar ve atmosfer bakımından Baldur's Gate ve takipçilerini anımsatan, tüm bunlara ek olarak da yeni 3D motor kullanan bir oyun olması için çalışıyor. Tıpkı Fallout'da olduğu gibi karakterler arasındaki etkileşim en üst düzeyde tutuluyor ve karakterlerin özelliklerine göre farklı diyaloglar, dolayısıyla da izlenecek farklı yollar ortaya çıkıyor. Bu durum, özellikle multiplayer oyunlarda kendini belli ediyor. Çünkü Multiplayer seçeneğinde oyuncular karakterlerini bir araya getirerek bir parti oluşturabiliyorlar ve parti içinde her karakterin özellikleri ayrı ayrı durumlarda işe yarayabiliyor. Diyelim ki A oyuncusu savaşa dönük bir karaktere sahip ve karşılarına çıkan Orc'larla anlaşmaya varabilecek gibi görünmüyor, bu durumda B oyuncusunun daha sosyal olan karakteri duruma müdahale ederek partiyi savaşmak zorunda kalmaktan kurtarabiliyor.

Seç, Beğen, Al !

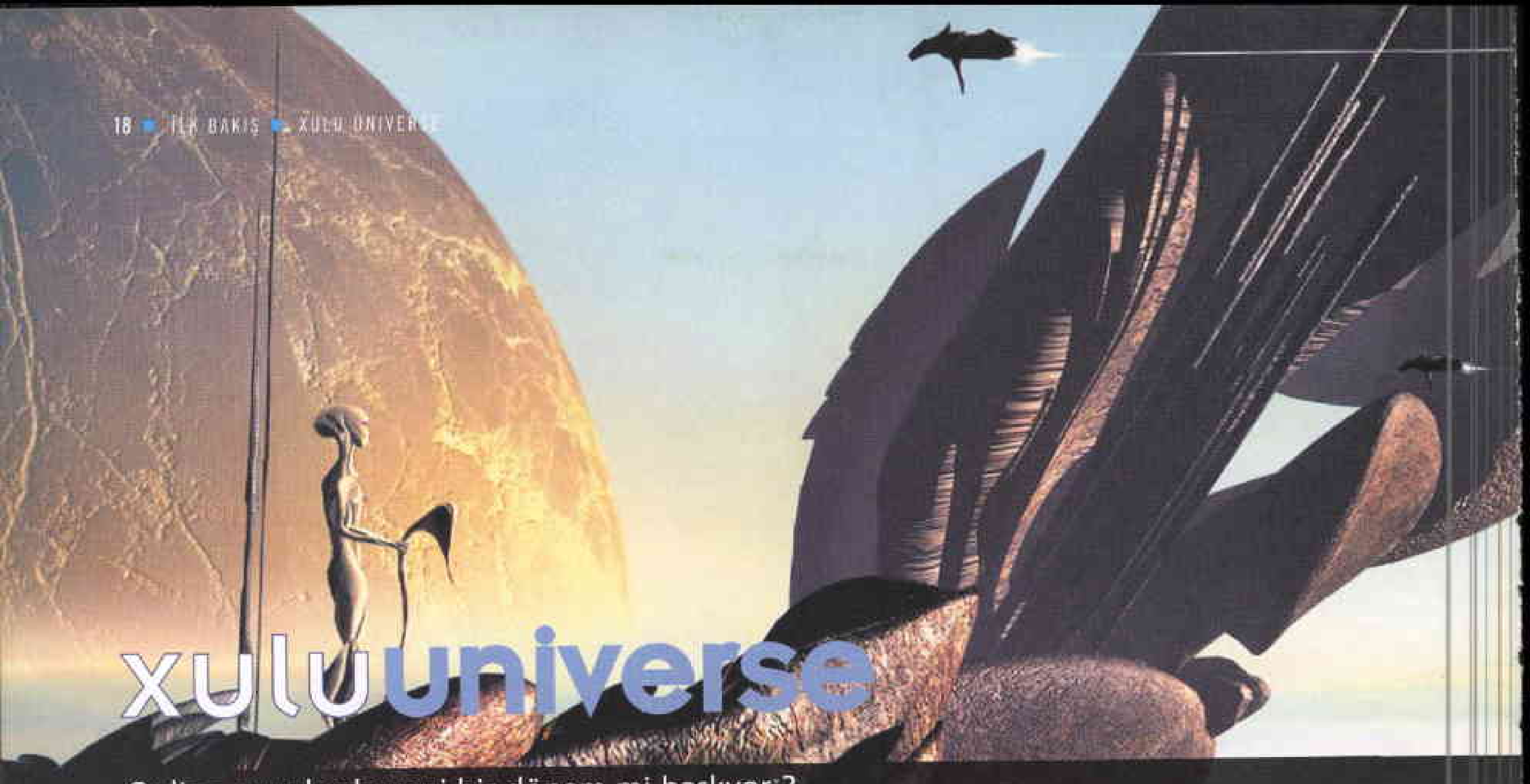
Torn'da ayrıca Fallout'da yer almayan büyü yapabilme özelliği ve pek çok farklı silah türü bulunuyor. Her silahın kendine göre avantajları ve dezavantajları da eksik bırakılmamış. Örneğin bir gürz, daha kolay vururken savunmada zayıf kalıyor, bıçakların verdiği hasar kılıçlara göre az olsa da arkadan sinsi vuruşlar yapmakta tercih ediliyor. Tabii FRP'lerin değişilmez öğesi olan büyülü silahlar da oyunda kendilerine yer buluyorlar. Hatta Artisan ya da Alchemy gibi bazı özellikleri gelişmiş karakterler kendi silahlarını geliştirebiliyorlar.

BLACK ISLE STUDIOS' TORN	12.2001
Yapım • Black Isle Studios	
Dağıtım • Interplay	
Bize Göre • Fallout ve Baldur's Gate serilerinin ilginç bir karışımı olacağa benziyor, ancak henüz pek çok kısım yapım aşamasında. Gelişmeler için bizlerden ayrılmayın!	

Bize öyle geliyor ki, Torn -Bu aynı zamanda oyunun geçtiği dünyanın da adı- Black Isle Studios için yeni bir başlangıç oluşturacak. Eğer proje başarılı olursa, D&D oyunları yerine aynı dünyada geçen devam yapımlarına girişecekler ve belki de Baldur's Gate'le başladıkları gibi yeni bir FRP dizisi daha ortaya çıkaracaklar. Zaten firmanın her fırsatta "Torn 100% bir Black Isle yapımıdır!" diye bas bas bağırmasının nedeni de bu. Umarım, Fallout'un mirasını en iyi şekilde değerlendirirler de ben yine bir oyun bitirmiş olmaktan dolayı üzülürüm ! ■ ■ ■

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr





xuluuniverse

Online oyunlarda yeni bir dönem mi başlıyor ?

İnsanoğlu yazının icadından modemin icadına kadar geçen sürede çok sıkılmış olmasa gerek. Ne de olsa arada atletizmi, satrancı, saklambacı icat etmiş ve birlikte oyun oynama ihtiyaçlarını bir ölçüde gidermişlerdi. Ama modem sayesinde birbirlerini görmeden de oyun oynama şansına sahip oldular. Gelişen internet teknolojisi bu sayıyı önce ikiden onlara, yirmilere taşıdı. Ardından ortaya çıkan online oyun kavramı ise yüzlere, bin yüzlere...

Artık online oyun dedikleri şey de bu gözü doymaz homo sapiens'lere dar gelir oldu ki 'online evren' yapabilmek için kolları sıvadılar. Bu işin başını çeken ve kendilerine Xulu Entertainment adını veren bir grup San Fransisco'lu eleman önce beş olan sayılarını Disney, Sony, Lucas Film ve Universal gibi firmalardan gelen on beş kişilik bir daimi ekip, ayrıca sayısız anlaşmalı çalışanla arttırdılar. İkinci olarak da dokuz gezegenden oluşan Eidolon adlı bir yıldız sistemi tasarladılar.

«Düşünsenize, gezegenin bir kıtasında Interplay'in FRP'sini, bir diğer kıtasında ise Electronic Arts'ın yarış oyununu oynayabileceksiniz!»

Yalnızca bir oyun mu ?

Sakın aklınıza Xulu Universe'in nasıl bir oyun olduğu sorusunu getirmeyin, büyük hata olur. Çünkü bu bir oyun adı değil, üzerinde pek çok oyunun oynanabileceği koca bir evren! Evdeki oyuncular bu evren üzerinde basit kutu oyunlarından tutun da en karışık 3D aksiyonlara değin her türlü oyunu oynayabilecek, hatta kendi evlerini, apartmanlarını, yarış alanlarını dizayn edebilecekler. Tabii aynı imkan büyük şirketlere de verilecek. Düşünsenize, gezegenin bir kıtasında Interplay'in FRP'sini, bir diğer kıtasında ise Electronic Arts'ın yarış oyununu oynayabileceksiniz! Tabii tüm bunların yanı sıra birbirleriyle tanışmak kaynaşmak isteyen oyuncular için 3D chat odaları dizayn edilecek.

Yalnızca evden bağlanmak mı ?

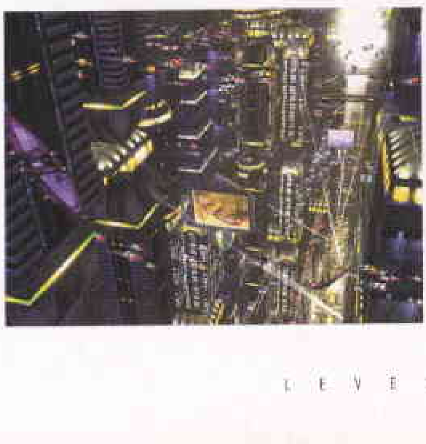
Xulu Entertainment'ın bir diğer projesi de Xulu evrenine girişi yalnızca ev bilgisayarlarıyla sınırlı tutmamak. Şirket şu anda San Fransisco'da bir "Xulu Üssü"nün yapımıyla ilgileniyor. Bu alanlar, sanal siteler değil, sizi Xulu Evreni'ne davet eden gerçek binalar olacak. İçeriye giren oyuncular dev ekranlarda ve hareketli simulatör koltuklarında oyunlara katılabilecekler, hatta bu simulatörlerin bazıları tıpkı gerçek bir uzay gemisi gibi birden fazla koltuk içerecekler. Örneğin bir oyuncu pilot olurken diğeri ona asistanlık yapıp geminin silahlarını kullanacak. Hatta içerideki kameralar sayesinde Xulu Evreni'ne evlerinden giriş yapan kullanıcıların gerçek üslerdeki oyuncuları görmeleri sağlanacak.

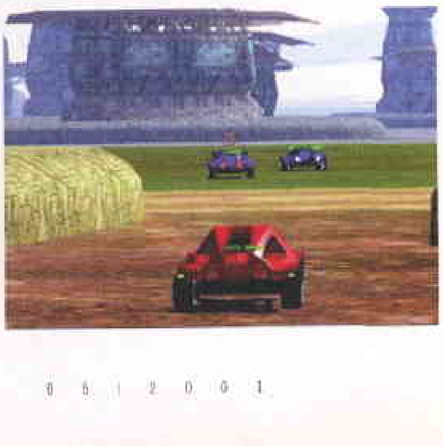
Şirket ev bilgisayarları için PIII 600ve Voodoo 5 hızlandırıcı öneriyor. Bu konfigürasyon gözünüze yüksek görünebilir, ancak sistemin bir yıldan önce devreye girmeyeceğini düşünürseniz maliyeti de makul düzeye gelecektir. Xulu Universe pakedinin satış fiyatı konusunda henüz kesinleştirilmiş bir rakam yok, ancak gelecek yılın ortalarında piyasaya sürülmesi ve dünyadaki ilk -gerçek- Xulu sitesinin de aynı anda açılması planlanıyor. Xulu Universe'ın aylık abone bedeli de yaklaşık 5-10 Dolar civarında olacak. Proje şimdilik göze oldukça uçuk görünüyor, ama bugünkü multiplayer oyun sistemleri de on yıl önce farklı şekilde düşünülmezdi herhalde! Bakalım Türkiye gibi hala pek çok internet kullanıcısının dijital telefon hattına sahip olmadığı, bağlantıların sık sık koptuğu memleketlerde de Xulu Universe amacına ulaşabilecek mi, yoksa uçağımız havada süzülürken hattan düşüp dünyanın öbür ucundaki yardımcı pilotumuzu yüz üstü mü bırakacağız ? ■ ■ ■

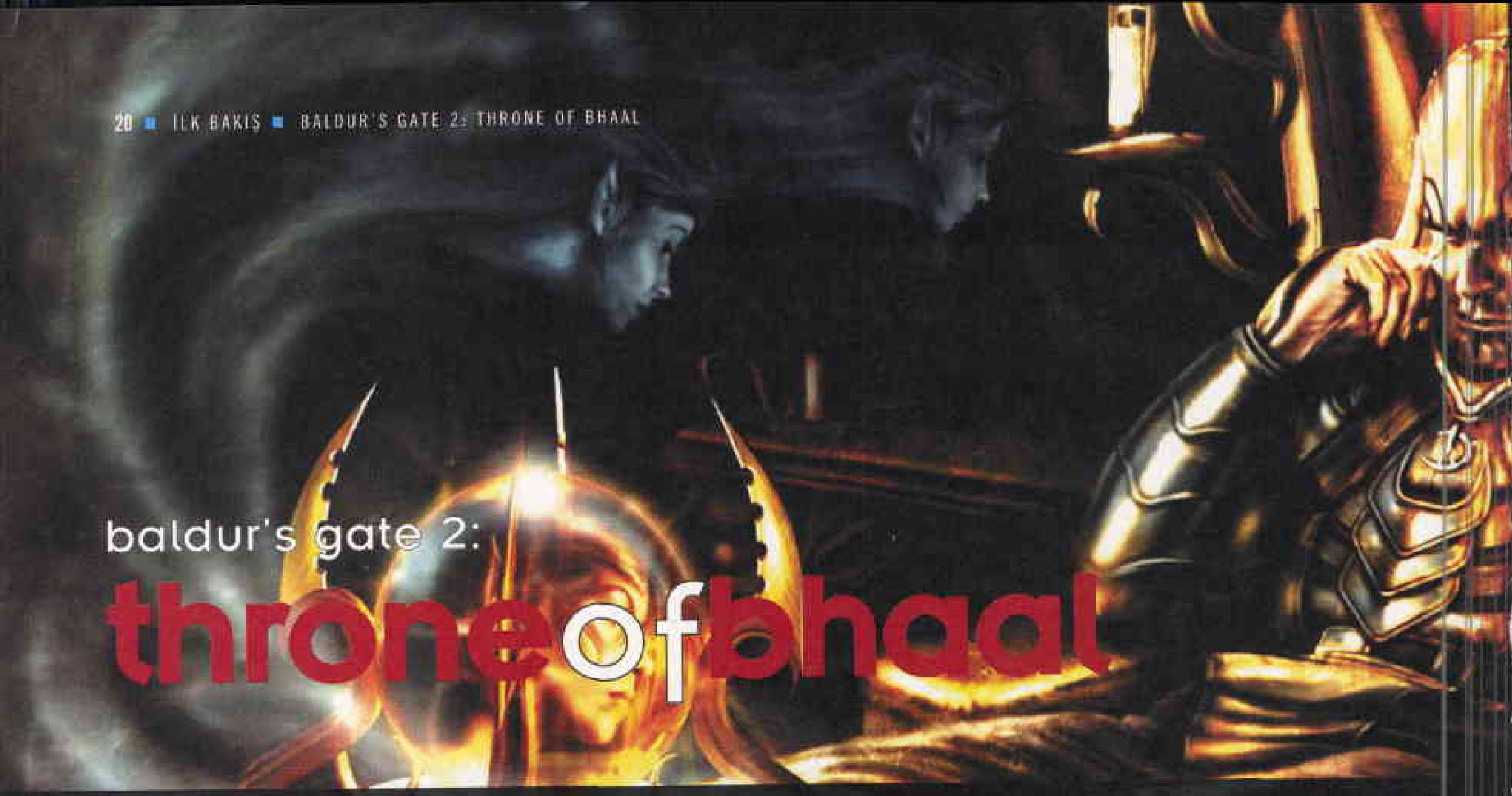
Batu & Gökhan Ibatuher@level.com.tr

XULU UNIVERSE	06.2002
Yapım ▪ Xulu Entertainment	
Dağıtım ▪ Interplay	

Bize Göre ▪ Pek çok şirket tarafında destek verilip ortak yürütülmesi gereken bir proje olduğu kesin. Eğer şirketler arası uyum sağlanabilir, düşünülen herşey tümüyle hayata geçirilebilirse multiplayer oyunculuk tarihindeki en köklü değişikliklerden biri ile karşı karşıya geleceğiz.







baldur's gate 2: throne of bhaal

Çocukluğunuzun sonuna geldiniz. Artık Bhaal'ın mirasını almanın zamanı.

THRONE OF BHAAL	07.2001
Yapım • Black Isle Studios	
Dağıtım • Interplay	
Bize Göre • Eşi benzeri görülmemiş bir görev paketi. Fazlasıyla yeni özellik içeriyor.	

Bir Tanrı'nın çocuğu olmak AD&D dünyasında büyük güçlerle donatılmış olarak doğmanız manasına gelir. Ama bu, aynı zamanda daha doğuştan bir çok güçlü düşmanınız olduğu ve sizi yok etmek için her saniye fırsat kolladıkları manasına da gelecektir. Doğal olarak sizi daha küçüklükten, hatta beşikten itibaren izleyen bir sürü katil, kafanızı efendisine götürmek için bir biriyle yarış eder. Ama siz güçlendikten sonra onların arkalarına bakmadan kaçmaları ise ancak ufak bir eğlence olacaktır. Asıl gösteri ise bu sefil yaratıklara emir veren büyük efendilere ulaşabildiğiniz zaman başlar.

Bir üçleme olması planlanan Baldur's Gate'i ilk oynamaya başladığınız zaman kim olduğunuzu arıyordunuz. Geçmişinizle ilgili bildiğiniz her şeyin kasıtlı olarak size yanlış olarak aktarıldığını öğrenmenizle beraber büyük koruyucunuzun öcünü almak yolunda yaptığınız mücadele size gerçek kimliğinizi öğretmişti. Siz bir kötülük tanrısının, Bhaal'ın çocuğuydunuz. Birinci oyunu bitirdikten sonra oyunu çok sevenler karakterlerini ek görev paketi "Tales of The Sword Coast" ile geliştirdi.



Interplay eski oyunlarda olan " bir önceki oyunda yarattınız karakterleri serinin devam oyunlarında kullanabilme" özelliği sayesinde karakterlerinizle bütünleşmenize izin verdi. Bu süper özellik sayesinde oyun birkaç kat daha zevkli oldu.

Kaçınız karakterlerini BG II ye aktardı bilmiyorum ama ben oyunla gelen yeni sınıflar yüzünden eski karakterlerimi bu defa aktarmadım ama yeni baştan yarattım. BG II karakterlerinizin levelları yükseldiği için nispeten daha bilgili ve ileri düzey FRP oyuncularına hitab ediyordu. Çünkü oyundaki yaratıklar öyle tek Magic Missile ile ölecek tipten değildi. Bazen bir çarpışma için ancak iki üç ayrı taktik geliştirmek zorunda kaldığım anlar oldu. BG II de de Bhaal'ın çocukları olarak mücadelemizi sürdürdük.

Artık Reşit Olduk

Şimdi bu oyunun üzerine artık çocukluktan çıkıp reşit olduğumuzu ispatlayacağımız yeni bir görev paketi geliyor, Throne of Bhaal. Bu paket ile üçlemede "Bhaal'ın çocukları" teması da sona eriyor. Eh zaten 8 milyonluk bir experience tavanı ile artık çocukluktan çıkma zamanınızda gelmiş oluyor zaten! 8 milyon bir masa üstü oyuncusu için hayal gibi bir rakam. Çünkü bu karakterlerimizin 40. level'a kadar yükselmesine izin verecek. Bu şimdiye kadar AD&D kurallarını uygulayan bir bilgisayar oyununda izin verilen en yüksek level. 40. level ne demek size nasıl anlatayım bilemem. Bir savaşçı olduğunuzu düşünün. Zaten bu level'a gelinceye kadar yaşadığınız maceralarla bir çok güçlü ekipmana sahip olduğunuzu da hesaplarsak tek başınıza ve heal falan kullanmadan birkaç köyü yok edebilecek güce sahipsiniz demektir. Birinci oyundaki hiçbir karakter sizi durduramaz (tabi oyunun karşınıza çıkaracağı karakterleri sizin level'ınıza uygun olarak yükseltmediğini de düşünürsek). Yani kısacası ufaktan bir tanrı durumundasınız demektir. Eğer karakterlerinizi aktarmayıp yeni karakterler yaratacaksanız oyun sizi 2 milyon experience puanı ve gerekli tüm donanım ile başlatıyor.

Paketin içinde neler var?

Görev paketi size yepyeni questler ve haritada ek bölgeler getiriyor. Bu ek bölgelerin en görkemlisi ise paketin asıl içeriği olan dev gibi bir dungeon, Watcher's Keep. Oyunun yapımcıları bu dungeon'un şimdiye kadar yaptıkları en "cool" dungeon olduğunu söylüyorlar. İçinde bir çok yaratık ve Advanced Dungeons & Dragons'un efsanevi eşyalarını bulabileceğiniz. Ayrıca Machine of Lum the Mad adlı bir makinede burada keşfedeceğiniz başka bir sürpriz. Makineyle yaptığınız her harekette size bambaşka sonuçlar verecek. Bunların ne olacağı ise belirsiz ama 20 adet değişik sonuç vereceğini size belirtelim. yapımcılar Keep'te bol bol öleceğinizi de garanti ediyorlar. →







Watcher's Keep'ten sonra bizi en meraklandıran yer ise Tethyr'de ki Saradush şehri oldu. Siz bu şehre girdiğiniz zaman şehir uzun zamandır kuşatma altında olacak. Bu yüzden siz yollarda yürürken sağınıza solunuza ve hatta üstünüze mancınıklardan atılan taşlar düşecek. Ayrıca şehir dışarıdaki düşmanlar dışında içeride de çürüyen cesetler yüzünden hastalıklarla ve düşmandan kaçan göçmenlerle uğraşıyor olacak. Bu yüzden gergin ortamda bir tavernaya girdiğinizde her an kavga çıkabilir ve sizde ortasında kalabilirsiniz. Bunun yanında şehirde siz insanlarla konuşmasanız bile onlar kendi aralarında günlük yaşamlarını devam ettirecekler. Konuşacaklar, pazarlık edecekler dolaşacaklar. Yapımcıların iddialarına göre siz hiçbir şey yapmasanız dahi sırf şehri seyretmek bile sizi eğlendirecek. Bu kısım bana biraz Planescape: Torment'ı hatırlattı. Tüm bu bölgelere gidebilmek için ise oyuna Abyss'teki kendi Stronghold'umuzdan başlayacağız.

«Oyuna başladığınız kalenizde bir özel yeteneğiniz de olacak. O da daha önceki oyunlardaki karakterleri kendi grubunuza ekleyebilmek.»





Karakterler ve Ekipmanlar

Throne of Bhall ile yeni bir karakter kiti de geliyor. Adı Wild Mage. Bu büyücü oyunda rastlansal olarak çok güçlü büyüler yapabilecekmiş. Kullanacağı büyüler ise özel questlerde verilen büyüler olacakmış. Ancak büyülerine hakim olamayan ve bazen karışıklık yaratabilirken bazen de grubu kurtarabilen bu büyücünün de bir işlevi olacak herhalde. Çünkü paketle gelen bazı bölgelerde büyü gücünüz yükselirken bazılarında ise tamamen kaybolabilecek. Bu karakterdeki tutarsızlık ve belirsizlik bizim kafamızda bir takım sorular oluşturdu. Ama elimizdeki tek bilgi şimdilik bu.



Gelelim yeni büyülere ve thiefler için yeni ekipmanlara. Tüm bu büyüler ve yetenekler 50 civarındaymış. Thief'ler yepyeni tuzaklara kavuşacaklarmış. Bunun yanında clericler ve mage'ler ise yeni quest büyüleri ve 9. level büyüler kullanabileceklermiş. Ayrıca savaşçılarda yüksek level'larına uygun olarak Whirlwind Attack gibi bazı özel saldırı türlerine sahip olacaklarmış.

Büyü dedik de bu yeni büyülerden en üstünde durduğumuzu bir defa daha sizlere anlatalım. Adı Storm of Vengeance. Bu büyüyü yaptığınızda ortaya rakiplerinize zarar verecek bir mor bulut çıkacak. Daha sonra bu bulut zehirli bir hale dönecek. Bir süre öyle kaldıktan sonra ateş ve asit yağdıracak. Tüm bunlardan kurtulmuş olanlar için ise son olarak sağa sola şimşek atacak. Eh daha ne diyelim.

Oyuna başladığınız kalenizde bir özel yeteneğiniz de olacak. O da daha önceki oyunlardaki karakterleri kendi grubunuza ekleyebilmek. Yanı bu karakterleri grubunuza çağırabileceksiniz. Size katıldıkları zaman oyun onların sizden ayrı kaldıkları zamanda kendi maceralarını yaşadıklarını hesaplayarak ona göre experience puanı verecek. Çağırabileceğiniz karakterler içinde Saverok da olacak! Saverok'la özel bir anlaşma yaparak onu da grubunuza katabileceksiniz. Onun ne kadar güçlü bir savaşçı olduğunu sanırım eski oyuncular çok iyi hatırlayacaktır.

Throne of Bhall beni gerçekten çok heyecanlandırdı. Eski karakterleri çağırmak ve 40. level karakterleri oynamak AD&D kurallarını uygulayan bir bilgisayar oyununda ilk defa gerçekleşecek. Bu paketin yeni oyuncular kadar tecrübeli oyuncular için de çok öğretici olacağını düşünüyorum. ■ ■ ■

Burak Akmenek I burak@level.com.tr



projecteden

Neden gelecek denince akla sadece metal binalar ve karanlık bir gökyüzü geliyor? Yoksa gerçekten gelecek böyle mi olacak?

Yazılarımı takip etmiş olan arkadaşlar Tomb Raider serisine duyduğum nefreti yakından bilirler. Bu serinin yaratıcısı Core Design benden her fırsatta eksi not almış fakat eski dost, emektar Eidos'un hatırıyla oyunlarını oynatabilmişti. En son oynamayı denediğimde Lara'nın düzenli olarak estetik ameliyatlarla (yani çözünürlüğü yükselerek) gittikçe daha da güzelleştiğini, fakat hala yaptıklarının bir oyuncuda ruh bırakmayacak kadar bayık olduğunu acı içinde farkettim. O gün bu gündür bu seriye elimi sürmüyor, atacağım lafı bile birkaç metre uzaktan atıyordum. Bu ay bana inatmış gibi yine Core Design ve Eidos ikilisinin elinden çıkan bir oyunla karşılaştım. Satranç oyunu olmasını umarken aynı Tomb Raider gibi action oyunu olduğunu öğrendiğim Project Eden bende "Yine miiiiii?!?!? Haaaayııırrrrr!!!" şeklinde tepkiler oluşmasına yol açtı. Fakat oyun hakkında yaptığım kapsamlı araştırmada bu sefer işlerin bu kadar ağır gitmeyeceğini öğrendim.

PROJECT EDEN	08.2001
Yapım • Core Design	
Dağıtım • Eidos Interactive	
Bize Göre • Alışılmışın dışında şeyler vaad ediyor. Takım ruhu ve bulmacalar... Kimbilir belki Action kavramı değişiyordur.	

Hiç değilse Lara'dan kurtulduk

Oyunun konusu oldukça klasik bir mekanda geçiyor. Gelecekte oluşan nüfus patlaması ile dünya yaşanması oldukça zor bir yer haline gelmiş. Tabii ki bu aşamada gözünüzün önünde canlandırdığınız dünya sadece metalden oluşan binalar ve kara bulutlarla kaplı. İnsanlık kaynakların yok olması ve barınacak yer eksikliği sebebiyle yatay yerine dikey yayılmaya başlamış. Bu da dev binaların oluşmasına sebep olmuş. Gerçek hayat bu binaların üst kısımlarında geçiyor. Aşağılar ise tamamen şimdiki "yer altı" kavramına uyuyor. Alt katlar sadece suçun ve çetelerin hakim olduğu, adaletin işleme bile konmadığı bir yer haline geliyor. Yukarılardan aşağılara inen kesim sadece bu büyük binaların temellerinde çalışan teknik elemanlar oluyor. Oyunun geçtiği mekan da büyük ölçüde burası. Alt katlarda "Meat Factory" denen bir bölümde büyük bir arıza oluşuyor ve buraya gönderilen teknisyenlerden de haber alınamıyor. Bunun üzerine Urban Protection Agency (UPA) adındaki grubun dört üyesi buradaki sorunu araştırmak ve kaybolan teknisyenlere ne olduğunu bulmak üzere bu bölgeye gönderiliyor. Biz oyun boyunca bu dört UPA üyesini yönetiyoruz. Konu çok etkileyici görünmese de aksiyona davetiye çıkardığı kesin.

Bu dört karakter tahmin edebileceğiniz gibi normal karakterler değil. Hepsinin uzman olduğu bir konu var. Bu da ilk olarak akla oyunun stratejik kısmının ağır bastığını hatırlatıyor. Karakterler hakkında kısaca bilgi vereyim. Oyuna başladığınızda ilk yönettiğiniz UPA üyesi Carter, takımda kaptanlık ruhunu taşıyan tek eleman. Uzman olduğu konu her türlü bilgiye ulaşabilmesi. Bu da takımın beyni olmasını sağlıyor. Grubun ikinci üyesi tam anlamıyla bir RoboCop olan Amber. Özelliği ağır silahları taşıyıp kullanabilmesi. Ayrıca grubun diğer elemanları için depo görevi görüyor ve grubu yüksek hasardan koruyabiliyor çünkü dışardan metal bir blok gibi gözüküyor. Her gelecek konulu oyunda olduğu gibi burada da bir usta hackerımız var. Yüksek düzeydeki bilgisayar koruma sistemlerini rahatlıkla geçebilen üyemiz bir bayan. Minoko adındaki bu →





Project Eden'da takım halinde hareket etmek hayatta kalmakla eşdeğer olacak.

bayan aynı zamanda ortalığa yerleştirdiği kameralarla taktikleri geliştirmeye yardımcı oluyor. Minoko sanırım Core Design'daki arkadaşların dijital hatun isteklerini bastırmak üzere oyuna kondu. Son üyemiz ise mekanik hemen her şeyi tamir edebilen kunduracı Andre. Böyle bir uzmanlık alanını çok aradılar mı merak ediyorum.

Konuya bağlı olarak oyuna eklenen ilginç özelliklerden biri haritaların 3 boyutlu olması. 3. boyuttan kasıt haritalarda derinliğin hayati önem taşıması. Yani şimdiye kadar ki oyunlarda 3. boyut ya kullanılmıyor ya da oldukça dar kapsamda kullanılıyordu. Bir kat aşağı veya bir kat yukarı çok zayıf kaldığı için bu oyundaki 3. boyut bizi tatmin edebilir. Örneğin birkaç kat yukarıya Minoko'nun kamera kurması sayesinde oradan olup bitenleri rahatlıkla izlemek mümkün olacak. Bunlar hep alışıldık şahıs bazlı action oyunu taktiklerini değiştirecek yeniliklerden. Hazır kamera denilmişken bir örnek de şöyle verilebilir. Düz FPS mantığıyla bir odaya dalıp sağ sol yaparak önüne gelene headshot atmak yerine o odayı dışarıdan görüntüleyen bir kamera sistemiyle daha akıllıca bir taktik belirlenebilir. Tabii kamera sisteminin kullanılışında sistemin kapalı yani dışardan gözükmeyen şekilde olması gerektiğini unutmamak lazım.

> «Tarz olarak klasik FPS'lere benzemeyen oyun tam olarak bulmaca çözmekle geçiyor. Ateş edip kafa alarak yürümek yerine durup düşünmek ön planda.»

UPA görevlisi kahramanımız tozu dumana katarak ilerliyor.



Tabularınızı yıkın

Tarz olarak klasik FPS'lere benzemeyen oyunun esasında bulmaca çözmekle geçiyor. Ateş edip kafa alarak yürümek yerine durup düşünmek ön planda. Zaten dört kişinin olması ve bunların farklı özelliklerinin olması da direk bu amaca yönelik yapılmış bir şey. Gerektiği yerlerde bu karakterlerin farklı özellikleri kullanılarak bulmacalar çözülüyor. Dikkat çeken bir nokta da karakterlerin özelliklerini kullanmaları ile enerjilerinin azalması. Örneğin Minoko'nun kamera kurması ona 30 birim enerjiye mal oluyor. Bunu geri almak isterse 20 birimi alabiliyor fakat kameranın yok edilmesi durumunda bu enerjiyi kaybetmiş sayılıyor. Takım oyunu karakterleri doğru şekilde kullanmaktan geçiyor. Andre arkada kalıp bozuk bir kapıyı tamir etmeye çalışırken Minoko gelen olup olmadığını anlamak için kameralarını kullanıyor. Bu sırada Amber ve Carter bulmacayı çözüyor. Andre'ye bir şey olduğunda bütün takımın geri dönüp savaşacağına mı yoksa birinin onu korurken diğerlerinin bulmacayı çözmeye devam mı edeceklerine karar vermek size kalıyor. Karakterlerin özellikleri geliştirilebiliyor. Yani bu özellikler kullanıldıkça kabiliyetler kendiliğinden artıyor.

Tahmin ediyorum tek bilgisayar ile 4 ayrı karakterden oluşan bir grubu nasıl yönlendireceğinizi merak ediyorsunuz. Oyunun tek bir şahıs üzerinde dönmesi sebebiyle elinizde sadece bir karakteri yönlendirebilme gibi bir şans var. O sırada diğer 3 karakter tamamen oyunun yapay zeka motoruna teslim ediliyor. Fakat burada kullanılan yapay zeka düşmanlarınkiyle aynı değil. Karar verme aşaması eksik bir yapay zeka dersem yanlış olmaz sanırım. Karar verme aşamasında en fazla olan bitenden sizi haberdar edebiliyor. Yani yine dört kişinin tam kontrolü sizin elinizde olacak denebilir. Bu konu bana biraz sallantıda gibi geliyor. Yani bu kadar iyi kontrolü sağlamaya çalışmak oyunun oynanabilirliğinden birşeyler götürebilir. Ama yine de amcaların bir bildiği vardır.

Ben head'imi atarım abicim

Karar verme aşamasının sürekli sizde olduğunu söylemiştim. Tam bu noktada karakterler arasında geçiş yapıyorsunuz. Bir karakterle bir işe başlayıp sonra bir diğerinin kontrolüne geçiyorsunuz. Burada biraz oyunun arabirim dizaynı da ön plana çıkıyor. Karakterler arasında geçiş sağlayabilmek için iki yöntem var. Birincisi gayet kolayca ekranda üzerlerine tıklamak. İkinci ve daha kapsamlı olan yol ise ekrana sağ tuşla tıklayıp açılan arayüzde resimlerine tıklamak. Bu ekranın karakter seçmekten başka marifetleri de var. Burada karakterlerle ilgili bütün bilgileri görebiliyorsunuz. Ne kadar kurşunu kaldığı, neleri taşıdığı, ne işe uğraştığı gibi. Ayrıca o an seçili karakterin daha ayrıntılı özellikleri de yine bu ekranda görülüyor.

Evet, bütün oyun bulmacalar üzerine kurulu. Fakat bu tabii ki hiç düşmanımız olmayacak anlamına gelmiyor. Bu konuda da Project Eden biraz yenilikçi. Yaratıklar sürekli mutasyona uğruyorlar ve bölünüyorlar. Bu çeşitli yaratıklar oluşmasını sağlıyor. Fakat yine de yaratıklar konusunda çok açıklayıcı bilgiler yok.

Teknik özellikler konusunda yapılan açıklamalardansa izlediğim oyun içi demolara bakarak oyunun motorunun sağlam olduğunu fakat çok da yeni birşeyler getirmediğini söyleyebilirim. Farkedilen tek güzel özellik son zamanlarda sık kullanılmaya başlanan hem birinci hem üçüncü şahıs görüş açısının olması. Multiplay özelliklerinde de sürprizler vaad eden Project Eden kendi dalında özellikle Tomb Raider'dan sonra çığır açacak gibi gözüküyor. Fakat noolur seriyi tadında bırakın ve yalan rüzgarına çevirmeyin. ■ ■ ■

Onur Bayram | onur@level.com.tr





Şehrin her katmanı önce tek tek elle çiziliyor.



Half Life: Blue Shift

VFPS türünün ilk örneğine hoş geldiniz (Vazgeçilemeyen First Person Shooter)

Texas bir iki yıl öncesine kadar sadece boğa sırtında kovboyları, uzun sivri uçlu çizmeleri, beyaz fötr şapkaları ve iri ama güzel kızları ile bilinirdi. Daha sonra geçen yüz yılın sonlarına doğru Half Life adlı bir oyun piyasayı kavurup pişirirken, ödülleri o senin bu benim diye tek tek toplarken (oyunculardan ve çeşitli dergilerden 50'den fazla "yılın oyunu" ünvanı aldı desem? –bkn. www.gameoftheyear.com- (hatta dergicek bizi, özellikle de Sinan'ı epey epey oyalamıştı yanlış hatırlamıyorsam (eh 2 milyondan fazla satan bir oyun için normal bir özellik))), FPS dünyasına adventure tadında yepisyeni bir yaklaşım katarken Texas hala aynı Texas'tı. Daha sonra bu büyük eyaletten Gearbox Software adlı bir programlama şirketciği çıktı bu babacan oyuna bir adet expansion yaptılar, adını da Opposing Force koydular. İlk oyunda Gordan Freeman'ımızı, cesur, atik, atletik bilimadamımızı yönetirken Opposing Force'da ters tarafa geçmiş Gordon'u yok etmek isteyen ve bu yüzden Black Mesa'ya yollanmış bir Marine olmuş, etrafa korku ve dehşet saçmıştık. Şimdi ise yine Gearbox'un üstün yetenekleri sayesinde yeni tadlar yeni zevklerin peşine düşecek ve Half Life anlayışımıza yine farklı bir perspektiften bakarak yakında piyasaya çıkması beklenen Blue Shift'in derinliklerine dalacağız. Zannediyorum bu Half Life çılgınlığı daha uzun süre bitmeyecek ve torunlarımızla karşılıklı Half Life oynayacağız ama bu sefer yaratık olarak.

Oyunların Yaşanmayan Yarısı (hö?)

Gordon Freeman arkadaşın ilk oyundaki yolculuğu sırasında kimi zamanlar Black Mesa'nın koruma üniteleri ona yardımcı olmuştu. İşte "Barney" de denilen bu güvenlik görevlilerinden biri Blue Shift'de olacağımız karakteri oluşturuyor. Ve yapacaklarınız da, görevleriniz de tamamen bir Barney'in yaşantısına uyuyor. Ortamda bulabileceğiniz en kötü, en büyük, en sapık, en psikopat uzaylıları arayıp öldürmeye çalışmak yerine hayatın kimi zaman korumak, iyileştirmek ve kurtarmak üzerine olan kısmını da hatırlayacak ve bunun için savaşacaksınız. Yani diğer bir deyişle bir grup bilimadamını koruyacak ve sağ salim bulunduğunuz mekandan dışarı çıkartmaya çalışacaksınız, tabii bu sırada kendi hayatınıza da aynı özeni göstermelisiniz, ne demiş eski bir Half Life filozofu: ölü asker, ölü bilimadamı

Şimdi daha fazla ağzınızın suyunu akıtmadan ve gereksiz yere heyecanlandırmadan size önce madalyonun sağ arka çaprazındaki kötü bir haberden bahsedeyim (muhtemelen bunu okuyanların 99.9%'unun PC oyuncusu olduğunu tahmin ettiğimden kimseyi hayal kırıklığına uğratmayı istemem); çünkü maalesef oyun Dreamcast için hazırlanıyor. Tatataaamm! Nasıl kötü bir haber ama! Heyy, tamam tamam durun. Hemen sayfayı çevirmeyin, önce bir alttaki cümleye bakın.

«Ama bu demek değil ki PC versiyonu olmayacak, Windows'ta sürünen biz zavallı ölümlüler de Blue Shift'in tadına bakamayacak.»

HALF LIFE: BLUE SHIFT	11.2001
Yapım • Gearbox	
Dağıtım • Sierra Studios	
Bize Göre • Opposing Force kadar güzel olursa, Half Life macerası yeniden başlayacaktır demektır.	

Ama bu demek değil ki PC versiyonu olmayacak, Windows'ta sürünen biz zavallı ölümlüler de Blue Shift tadına bakamayacak, kaymağını yiyemeyecek. Yiyecek elbette! Tabii bir büyük dezavantajla: Oyunun orjinali Sega Dreamcast için ha- →

Grafiklerdeki gelişmeden yaratıklar da nasibini almış. Slave artık daha bir şirin gözüküyor(!)







Modellerdeki gelişmeye dikkat edin. Soldakı eski Barney modeli, sağdaki ise Blue Shift'teki.

zırlanıyor ve bu da Dreamcast oyunlarının genel yapısının çok uzun olmadığını düşündüğümüzde oyunun orjinaline göre az biraz daha kısa olduğu anlamına geliyor (orjinalinin 1/3'ü kadar desem?).. Ama her zaman dediğim gibi, önemli olan boyu değil işlevidir sevgili okuyucularımız. Blue Shift aslen Half Life Dreamcast'in içine dahil edilmiş bir görev paketi ve sadece bu görev paketi PC'ye çevriliyor. Ama bu kötü bir şey değil, çünkü Half Life'ın PC versiyonuna grafik olarak büyük eklemeler yapılıyor.

Yarımların Zıt Kuvveti (hımmm...)

E tabi tahmin edersiniz ki, aradan bir kaç sene geçince oyunun sadece konusunun değişmesini bekleyemeyiz. Mesela görüntü kalitesinde ve grafik motorunda da bir takım bazı değişiklikler kaçınılmaz olacak. Herşeyden önce oyundaki modeller daha ayrıntılı, daha çok poligonlardan (tam iki katı) oluşan karakterler olacak. Böylece çok daha yumuşak ve gerçekçi düşmanlarınız olacak. Her ne kadar Quake 3'ün karakterleri kadar süper olmasa da hiç birimizde hayal kırıklığı uğratmayacağını düşünüyoruz. Aynı şekilde oyunun doku kaplamasında da gelişmeler var. Haritalar, silahlar ve diğer objelerin hepsi daha keskin, daha net ve daha gerçekçi olacak ve ayrıca "dramatic lighting" gibi bir takım yeni efektler de kullanılacak (olayı abartmayalım ama sonuçta görsel bakımdan daha zengin olacağı kesin). Silah sesleri ise aldığımız bazı çok özel bilgilere göre daha dolgun daha ateşli daha fişekleyici olacak (çok özel!). Ve tabii ki de bu söylediklerimin tamamı bir engine-update'i ile olacak sevgili Level halkı. Bununla söylemek istediğim, Blue Shift'i alıp kurduktan sonra isterseniz Half Life'ı ve Opposing Force'u da aynı şekilde, aynı özelliklerle oynayabileceksiniz. Öte yandan kimi parası olmayan Half Life fanatikleri, Blue Shift'i almadan da oyunun ilk versiyonlarını aynı özelliklerle oynamaya hakları olduğunu ve bu yüzden Sierra'nın bir patch çıkarması gerektiğini iddia edeceklerdir. Ve çok da haklı olacaklardır. Amma ve lakin Sierra'dan bu konuda en ufak bir açıklama bile henüz bize gelmedi (böyle bir şeyi düşünmüş olsalar arayıp sorarlar, fikrimizi alırlardı).



Kuvvetlerin Mavi Vardiyası (ok!)

Daha önce de dediğim gibi oyundaki ana amacınız Black Mesa'daki bilim adamcıklarının kıllarına bile zarar gelmesini engellemek. O yüzden oyun "önüne çıkan herkesi öldür-çıkmayanları da ara bul öldür-yetmedi masumları öldür-nihaaargghh" tarzında bir oynanıştan çok, güvenli yollar araştırıp en tehlikesiz ve emniyetli bir şekilde eskortluk yapmak olacak. Ama tabii oyunda sürüsüne bereket yaratık ve Marine dolaştığından oyun tahmin ettiğiniz kadar da saklambaç veya köşe kapmacaya dönüşmeyecek ve action heyecanından çok uzaklaşmayacak.

Oyunun gelim tarihini sorar gibi bir hali var kimilerinizin. Valla önümüzdeki bir iki ayda en geç çıkmış olması gerekecek; ama Türkiye'nin şu son zamanlardaki durumunu ve gümrükteki bir çok malın aylardır saçma sapan beklemesini hesaba katarsak ne zaman nerede ne olacak kimse bilemez (iki aydır Türkiye'ye oyun gelmiyor be, anamız ağladı bu ay oyun bulamadığımızdan, 48 sayfalık kapak konusu bile yapmayı düşündük hani). Bu belirsizlikte ise bize ya oyun çıkar çıkmaz yurtdışından getirtmek, ya oturup beklemek ya da bu kriz ve getirdiği istemsiz sonuçların bir an önce yok olması için dua etmek düşer (dua dedim de çok alakasız olacak ama aklıma geldi, dün Kutsanmış Çocuğa gittim, şeytan-melek kavramları çok keskin ve olabildiğince klasik işlenmiş, ama kötü ve ucuz değil bence, Stigmata'nın biraz daha farklı bir boyuttan bakanı ve sapına kadar iyi-kötü savaşı, gidilebilir)...

Yarı yaşamlardı, ters kuvvetlerdi, mavi vardiyası. Bekliyoruz. ■ ■ ■

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr



Warzone Online

Bu yaz online dünyası birazcık ısınacak! Hazırlıklarınızı şimdiden tamamlayın.

Şüphesiz PC oyun dünyasının, PlayStation ve türevlerine karşı hala en geçerli kozu online oyunlardır. PS oyunları grafik ve ses açısından inanılmaz boyutlara ulaştı ama Internet kullanımı bakımından hala birçok eksiği var. Görünüşe bakılırsa PC'nin bu üstünlüğü bir süre daha devam edecek. İşte Warzone Online da PC'nin Internet nimetlerinden sonuna kadar yararlanmasını bilen bir oyun. Oyunun yapımcısı Paradox Entertainment adında İskandinav bir firma. Paradox hemcinsleri arasında çok tanınmıyor ama özellikle Warzone ile gittikçe medyanın ilgisini çekiyor.

Olayın Orijini

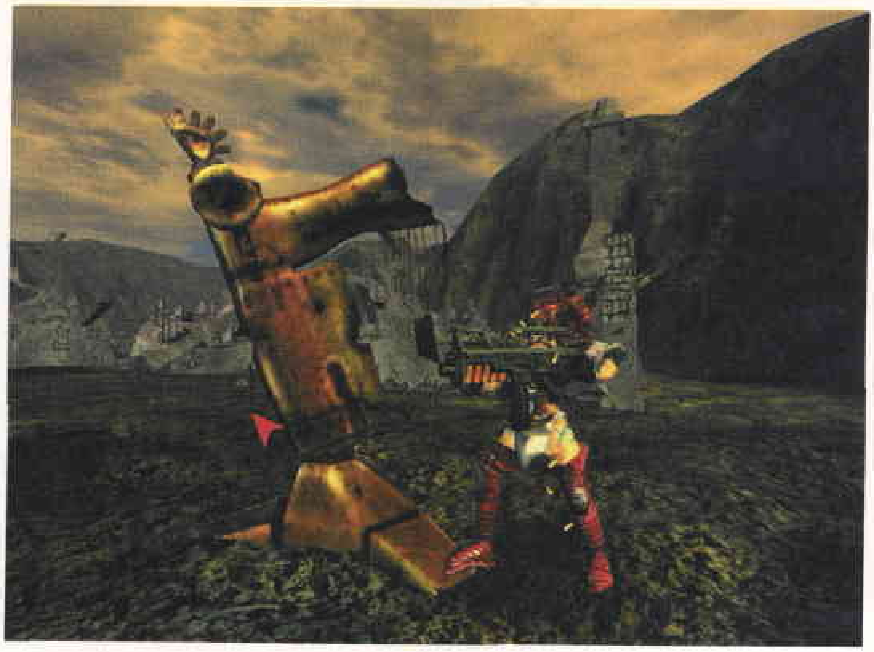
Paradox kesinlikle yeni nesil bir firma; 3D teknolojisini sonuna kadar sömürüyor ama grafikleri derinliği olan bir içerikle birleştirmeyi de ihmal etmiyor (hikaye özellikle onlar için çok önemli). Aslında geliştirmekte oldukları birkaç oyun varmış ama Warzone farklı olmasıyla diğerlerinin arasından sıyrılabilmiş. Warzone Online'ın temelleri ödüllü masaüstü oyunu Warzone'a ve Mutant Chronicles evrenine dayanıyor. Oyunun zaten kendisinin çok zengin ve canlı bir atmosferi var; bir de üstüne dünyanın dört bir yanından oyuna online katılacak oyuncular eklenince, olasılıklar bir hayli artıyor. Oyun Xbox ve PC için hazırlanıyor.

Yapımcılar oyunun Internet üzerinden oynanan diğer rakiplerine fark atacağına inanıyor (tabi tabi). Bu iddialarının arkasında oyunun kendine özgü birtakım yeniliklerden dolayı çok daha geniş kitlelere hitap edeceğini düşünmeleri yatıyor (hadi öyle olsun bakalım). Warzone Online hem aksiyon hem de strateji oyuncularının ilgisini çekecek bir oyun. Warzone'u oynamak için çeşitli oyun evrenlerini veya kutu oyunlarını bilmeniz gerekiyor. Teknolojik anlamda da birçok yenilik vaat ediliyor; eş zamanlı gündüz-gece değişimi, iklimsel değişiklikler, doğal afetler ve çevre kirliliği bunlardan en önemlileri. Oyunun dağıtımını kimin üstleneceği henüz belli değil. Tüm sunucu problemlerinden, online desteğinden ve tabii ki dağıtım işlerinden bu meçhul firma sorumlu olacak. Paradox tutorial hazırlanması ve teknik destek dışında haklı olarak ne suya ne de sabuna dokunuyor.

Bir Varmış, Bir Yokmuş...

Warzone Online insanlığın güneş sistemindeki başka gezegenler için dünyayı terkettiği karanlık bir gelecekte geçiyor. Büyük Göç'ün ardından yaklaşık 1500 yıl geçmiştir ama taraflar arasındaki savaş çok daha şiddetli bir şekilde devam etmektedir; nadir bulunan doğal kaynaklar yüzünden kan gövdeyi götürmektedir. Doğal kaynakların sadece kolonileşmiş bölgelerde yer alması insanlarla kötü Dark Legion kuvvetlerini karşı karşıya getiriyor; türler tehlikede ve her yeri korku sarmış durumda. Amaç →

WARZONE ONLINE	08.2001
Yapım • Paradox Entertainment	
Dağıtım • Henüz belli değil.	
Bize Göre • Grafik motoru oldukça sağlam; bakalım online oyunlar için bir devrim mi yoksa sadece abartılı bir gövde gösterisi mi?	





yer aldığınız tarafa sonuna kadar hizmet etmek; yani düşman birliklerine 'Allah yaratmış' demeden dalmak. Bu tabii ki çok büyük bir savaş ve siz de bu savaşın küçük bir parçasısınız. Zaman zaman diğer oyuncularla birlikler kurarak aynı saflarda yer alacak ve taktikler geliştireceksiniz. Birliğinizi nasıl oluşturduğunuz da çok önemli; çünkü oynanabilirlik bir ordudan veya bir müfrezeden çok oyuncu kontrolündeki birliklere odaklanıyor. Seçebileceğiniz altı taraf var ve hepsi de birbirinden oldukça farklı. Bazı taraflarda oynamak diğerlerine göre zor olabilir. Taraflar arasında zorluk bakımından bir derecelenme yapılmış. Yeni başlayanlar tutorial'ın da yardımıyla kolayca oyuna ısınabileceklermiş.

Sayısal Değerler

Online bir oyun olunca ister istemez insanın aklına birtakım sorular geliyor. Örneğin her karakterin ne gibi özellikleri olacak? Seçebileceğimiz kaç tane karakter var? Ve özellikleri birbirine göre nasıl değişkenlik gösteriyor? Oyunda seçebileceğiniz 300'ün üzerinde karakter ve her birinin kendine özgü özellikleri var. Warzone Online sonuna kadar aksiyon içeren bir oyun. İçerdiği karakter özellikleri bakımından oyunun hafif bir RPG havası var, yok değil; ama özellikler bir RPG'de olduğu kadar detay içermiyor. Bu özelliklerle sadece birliğinizi kurarken haşır neşir oluyorsunuz, savaş meydanında onları ekranda görebiliyor ama onlara müdahale edemiyorsunuz. Oyundaki her karakterin 12 temel özelliği ve bir veya birkaç özel yeteneği var (toplam özel yetenek sayısı 24). Temel özellikleri boyut, güç, zırh gibi belli başlı olaylar oluşturuyor. Özel yetenekler ise çok daha gelişmiş; cerrahi, mekanik, tırmanma gibi. Maksimum 15 kişilik ekipler kurabiliyorsunuz (tek başınıza takılmanız da mümkün). Oyuncu taktiksel yeteneklerine ve elindeki kaynaklarına göre birliğini oluşturmalı. Ayrıca Warzone evreninin zaman geçtikçe genişletilmesi düşünülüyor. Böylece oyuncular belli bir süre sonra aynı yerde dönüp dolaşmaktan sıkılmak yerine yeni bölgeler keşfedebilecekler (kısacası bilgisayarın başından kalkmak bir hayli zorlaşacak). Dediğim gibi Warzone dünyasının tamamı 3D; savaş alanına istediğiniz açıdan bakabiliyorsunuz. Bazı durumlarda bakış açısını birinci şahıs moduna geçirebiliyorsunuz (özellikle çevrenizi daha iyi algılamanız gerektiğinde).

> «Warzone Online içerdiği **karakter özellikleri bakımından** hafif bir RPG havası taşıyor ama bu özellikler **bir RPG'de olduğu kadar** detaylı değil.»

Ekip, kullandığı grafik motora Valpurguis ismini vermiş. Valpurguis özellikle çok detaylı açık alanların hızlı bir şekilde render edilmesi için tasarlanmış. Genellikle açık alanları render eden motorların işi iki boyutlu topografya verileriyle uğraşmaktır. Ama Valpurguis tamamıyla 3D bir sistem; yani motor mağara ve kanyon gibi kompleks peyzaj elemanlarını detaylı bir şekilde görselleştirebiliyor. Hafıza düzeyi belli bir minimumda tutulduğundan oyunda yer alan dünyaların büyüklüğü sekiz kilometreküp gibi değerlere varabiliyor. Sistem DirectX 8.0 için tasarlanmış ve yeni nesil 3D hızlandırıcılarla tam bir uyum içinde çalışıyor (valla ben de onların yalancısıyım). Motorun görsel kaliteyle kare oranını dengeleyen ölçeklenebilir bir mimarisi var, öyle ki kullanıcının sistem özelliklerine göre performans değerleri belirleniyor. Yani oyunu düşük sistemli makinelerde oynamak bile mümkün olacak. Tabii Warzone'un sağlam sistemlerin (özellikle işlemcilerin) gücünü de ihmal edeceğini hiç sanmıyorum.



Yıkılmış şehirler, harabeler. Bu oyun adını gerçekten hakediyor

Adamların arkası sağlam...

Oyunun hem PC hem de X-Box için geliştirilmesinin ardında Paradox ekibinin Microsoft tarafından sağlam bir şekilde desteklenmesi yatıyor. Anlaşılan her iki taraf da online dünyasında bir devrim yapmak niyetinde. Aslında haksız da sayılmazlar, sonuçta oyun dünyasının geleceğini online oyunlar belirleyecek. Yapımcı firmalar kaliteyi artırmak için ister istemez birbirleriyle bilgilerini paslaşmak durumunda. Paradox'un diğer online oyunlar (Asheron's Call, Everquest gibi) geliştiren firmalardan farkı olayın teknik yönünde (bant genişliği, sunucular, modeller, vs.) çok daha uzmanlaşmış olması. Özellikle bir oyunun milyon bazında üyesi varsa, alt yapısını çok iyi kurmuş olması gerekir. Paradox özellikle bu noktada çok başarılı olacağına inanıyor. Göreceğiz bakalım, el mi yaman bey mi? ■ ■ ■

Güven Çatak | guven@level.com.tr







Yıllardır başımızın belası olan kopya oyunların başı yeni telif yasası tarafından eziliyor.

oyunum nerede?

Evet, gerçekten nerede bu oyunlar? Aylardan beri bilgisayarcınıza gidip geliyorsunuz, ama kapı duvar. Sürekli oyun aldığınız dükkanlarda raflar bomboş. Bir naylonun içinde, iki kağıt parçasının arasına herhangi bir CD'yi koyup, oyun diye satan seyyar satıcıların yerinde yeller esiyor. Birşeyler ters gidiyor olmalı, ama ne?

Aslında tam tersine, birşeyler doğru gitmeye başlıyor. Hazırlanmasında çok ama çok geç kalınmış bir kanun, yeni fikir ve sanat eserleri kanunu çıktı. Daha önce de yürürlükte olan bu kanun üç ay önce yeniden gözden geçirildi ve bilgisayar programlarını da kapsayacak şekilde yürürlüğe girdi. Artık sokak ortasında, veya her köşe başındaki dükkanlarda kopya oyun satılamayacak. Çünkü oyunların yapımcı firmanın (yerli veya yabancı olması fark etmiyor) izni olmaksızın kopyalanıp satılması ve haksız kazanç sağlanması sanat eseri kaçakçılığı ve hırsızlık kapsamına giriyor. Tabii yıllardan beri geçimini bu işten sağlayan birçok kişi için bu korkunç bir şey. Ama hiç kimse "Ben geçimimi hırsızlıkla sağlıyorum, ama artık hırsızlığı suç sayıyorsunuz. Bu haksızlık!" deme hakkına sahip değil.

Oyuncular Açısından

Madalyonun diğer yüzünde ise biz, yani oyuncular bulunuyoruz. Yıllardan beri bilgisayarcısına gidip tomarla oyun almayı alışkanlık haline getirmiş olan oyuncular için boş raflar görmek hoş değil. Hele ki oyun oynamayı hayatının bir parçası haline getirmiş olan bizim gibi hakiki oyuncular için hiç değil. Ama bunun temelinde bizim oyunlara bakış açımızdaki çarpıklık yatıyor. Türkiye'de "Bilgisayar Oyunu" kavramının ortaya çıktığı 1980'li yıllarının sonlarından bu yana, bilgisayar oyunlarının ülkedeki durumu yanlış bir yönde gelişiyor. Oyuncular kopya oyun alıp oynamaya o kadar alışmış durumdalar ki, yurtdışındaki oyunlara nazaran %50 daha ucuz oldukları halde, orijinal bir oyuna para vermeye elleri varmıyor. Çünkü bir oyuna normalde vermesi gereken ücretin otuzda biri para vermeye alışmışız. Yıllardan beridir böyle alışmışız. "Oyun ve Oyunculuk Kültürü" diye bir kavramdan çok uzağız. Tamamen tüketmek, sadece tüketmek ve daha fazla tüketmek üzere çalışan beynimiz, oyunlar için de aynı şekilde çalışıyor. "Türkiye'de ekonomik durum çok kötü, bir oyuna 30 dolar veremeyiz" bir mazeret değil. Ekonomik durumunun bize göre çok daha iyi olduğunu varsaydığımız yabancı bir oyuncu, ayda bir veya en fazla iki oyun alabilir. Ama bu oyunları da suyunu çıkarana kadar ve tam anlamıyla zevk alarak oynar. Peki ya biz? 10 tane kopya oyunu sırtlanıp eve geldikten sonra, acaba kaçını sonuna kadar oynuyorsunuz? Elinizdeki oyunlardan kaç tanesinin son demosunu, hile kullanmadan görebildiniz? Dikkat ederseniz, bilgisayar oyun dergile- →



ri oyunun her yönünü olası tüm detaylarıyla inceleyerek yazarlar. Çünkü bir oyuna gerçek değerini vererek almış olan oyuncu, elindeki oyunu adım adım, zevkle inceleyerek ve tadını çıkararak oynar. Göremediği bir yer kalmamasını ister, çünkü parasının karşılığını tam olarak almak istemektedir. Sonuç olarak da Türkiye'deki oyuncuların büyük çoğunluğunun hiçbir zaman alamayacağı kadar keyif alır oyundan. Türkiye'de ise alınan 10 oyunluk paketten eminim ki hiçbirisi sonuna kadar oynanmaz. Belki biri, belki ikisi. Oynansa bile sırf bitirmiş olmak için ve büyük çoğunlukla hile kullanarak oynanmıştır. Çünkü Türkiye'deki oyuncular "oynadığı oyundan zevk almak" için değil, "oyunu ne şekilde olursa olsun bitirmek" için oynar, en azından belli bir bilinç seviyesine ulaşmamış olanlar.

Mesela bizden örnek vereyim. Hepimiz çocukluğumuzdan bu yana bilgisayar oyunlarıyla yoğrulmuş insanlarız. Neredeyse 15 senedir bu monitörün karşısındayız. Ve sakın yukarıda yazdıklarımız için bize kızmayın, konu hakkında derinlemesine düşünecek kafa yapısına sahip olmadığımız zamanlarda biz de deliler gibi "oyun tüketen" insanlardık. Ama profesyonel olarak bu işi yapmaya başladığımızdan beri, neyin doğru neyin yanlış olduğunu görmeye başladık. O zamandan beri de doğru olduğuna inandığımız şeyler hakkında sizleri bilinçlendirmeye, Türkiye'de "Oyun Kültürü" kavramını yerleştirmeye çalışıyoruz. Ama her seferinde karşımıza "ekonomik durum" mazereti çıkıyor. Peki bir tek şey sormak isterim sizlere: "Sevdiğiniz herhangi bir şey için zaman ve para ayırıyor musunuz?". Cevabınız evet ise, neden bilgisayar söz konusu olunca akrepler kaynaşıyor ceplerde kendinize sorun. Çünkü, alışkanlıklar insanı kısıtlar. Biz ülkemize oyunlar girdiğinden beri kopya oyun alıp oynamaya alıştırılmışız. Normalden 20 kat ucuza, ama çalıntı oyun almaya alışmışız. Ve buna, oldukça uzun süreden beri alışmışız. Bu alışkanlığımızdan kendi isteğimizle vazgeçemedik şimdiye kadar, bundan sonra kanunlar zoruyla vazgeçmemiz gerekecek gibi gözüküyor. Bu şimdilik hepinizin sinirine dokunuyor, hatta kabul edilemez gibi görünüyor. Ne var ki, ekonomik sistemin yürümesinde geçerli olan kurallar, dünyanın her yerinde olduğu gibi Türkiye'de de aynıdır. Ve eğer bir şeyin karşılığını vermeden almaya çalışırsanız, uzun vadede sonuçta ne sızde verecek bir şey kalır, ne de karşı tarafta.



Profesyonel Gözüyle

Şimdiye kadar anlattıklarım, Türkiye'deki çarpık oyun kültürünün sebeplerini, biraz sert bir dille olsa da anlatmaya çalıştım. Peki bundan sonra neler olabilir? Uzun süreden beri Türkiye oyun piyasasının içinde olan ve probleme konumları nedeniyle farklı açılardan bakan birkaç profesyonelle görüştük.

Kopya Oyun Satıcısı

İlk önce geçimini uzun zaman korsan oyunlardan sağlamış bir kişiyle görüştük...

Level- Merhaba. Sanıyorum Türkiye'de oyun piyasasında son zamanlarda yaşanan gelişmelerden haberdarsınız. Siz bu yeni yasa hakkında ne düşünüyorsunuz?

Konuk- Bence bu kanunun zamanlaması çok kötü oldu. Neden derseniz, zaten piyasa krizden kan ağlıyor. Bir de kopya oyun gelişi durunca çoğu esnaf dükkanı kapatmak zorunda kaldı.

Level- Peki hiç yasadışı bir iş yaptığınızı düşündünüz mü?

Konuk- Türkiye için konuşuyorum, şu zamana kadar böyle bir yasa yoktu. Bizler birdenbire hırsız konumuna düşürüldük. Oysa bugüne kadar vergisini veren, tamamen yasal çalışan insanlardık. Bu işin hırsızlık olduğu şimdi mi insanların aklına gelmeye başladı? Madem hırsızlıktı, biz nasıl bu zamana kadar iş yapabildik?

Level- Ama şu son kanunla birlikte yaptığınız iş artık yasadışı sayılıyor. Bundan sonra ne yapmayı düşünüyorsunuz?

Konuk- Şahsen ben başka konularda ekmek aramayı düşünüyorum ama sanmıyorum ki insanlar birdenbire bu hırsızlıktır diye kalkıp da bir oyuna 30-35 dolar versin.

Level- Peki, vakit ayırdığınız için teşekkür ederiz.

Oyun Tasarımcısı

İkinci sırada ise profesyonel olarak oyun yapımı ile uğraşmak niyetinde olan bir başka konuğumuz var. Cem Şancı.

Level: Neden oyun yapımcısı olmak istiyorsunuz?

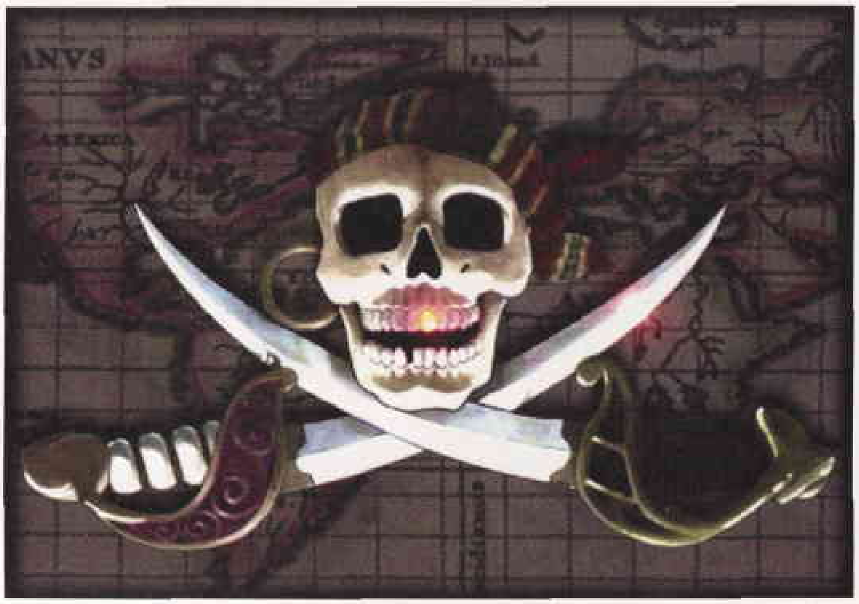
Cem: Neredeyse yirmi yılını oyunların içinde geçiren, ilkokulda okumayı söktükten sonra hediye olarak Atari konsolu alan biri eninde sonunda oyun yapımcısı olur. Bugün deliler gibi oynadığımız, taptığımız oyunların yapımcılarının hepsinin hikayesi aynıdır.

Level: Peki neden şimdiye dek bir oyun yapamadınız ve bundan sonrası için projeleriniz var mı?

Cem: Yapamadık çünkü ne zaman işe başlamaya kalkışsak, sonunda geleceğimiz noktayı hesaplayınca korktuk. Aylarca belki yıllarca uğraşıp bir oyun yaptıktan sonra akıllının biri bunu alıp istediği kadar çoğaltacak ve bir şişe su parasına isteyen herkese kopya olarak satacaktı. Üstelik utanmadan bu kopyaların üzerine bandrol basacaklardı. Bu kadar insan bir oyuna emek verecek, sonra kiralarını bile ödeyemeyecek duruma düşecekti. Oyun moyun yapmayı boşverip, gazete ilanlarından iş aramaya başladık hepimiz. Bankacı, sigortacı, programcı, reklamcı olduk. Ama oyun yapımcısı olamadık. Yeni yasa ile bir umut doğdu şimdi. Emeğimizi bir iki tane ucuz korsanın çalamayacağına, çalışmalarımız karşılığında masraflarımızı çıkartabileceğimize dair inancımız geri geldi. Şimdilik kriz nedeniyle hareket edemiyoruz ama bu kriz biter bitmez çok güzel projelerin, ülkenin her yerinden yeşereceğine inanıyorum.

Level: Sizce artık Türk oyunlarını da görebilecek miyiz raflarda yani?

Elbette. Sadece Türkiye'de değil üstelik. Dün-



ya çapında dağıtılıp satılacak oyunlar geliştirilecektir. Bunun için çalışan aktif ekipler de var. Umarım oyunlarını bir an önce görme şansına erişiriz. Türk insanının ve sanatçılarının mizahi yaklaşımlarının, sonsuz yaratıcılıklarının sadece Türk oyuncularını değil dünyadaki oyuncuları etkileyeceğine ve ülkemizin kısa sürede bilgisayar oyunu ihraç ederek döviz kazanan duruma geldiğini göreceğiz, inanıyorum.

Level: Son olarak yasanın tüketiciye yararını sizin açınızdan değerlendirebilir misiniz?

Oyunlar Türkiye'de yapılınca yabancı orijinal oyunlara oranla daha ucuz olacaklar, oyunların konusu, oynanışı daha tanıdık olacak. İnsanlar İstanbul sokaklarında, Beyoğlu İstiklal caddesine bir FPS oynayabilecekler belki. Oyunlarla büyüyen binlerce genç hayatlarının mesleğini yapma fırsatını yakalayacak. Oyun endüstrisinde tasarımcı, grafiker, programcı, ses sanatçısı olacak, oyun yapımcısı olacaklar. Tüm bunlar birkaç gün önce Türkiye için hayal bile edilemeyen konulardı. Yeni yasa sayesinde artık gerçek olabilir.

Ve Oyuncu

Son olarak yıllarını oyunlara vermiş, gözünü açtığı günlerden beri oyunla yatıp oyunla kalkmış sizin, bizim gibi bir oyun manyağı var yanımızda. Bizden biri derken abartmıyoruz, hepinizin çok yakından tanıdığını sandığım Berker Güngör ısrarlarıma dayanamayarak (biraz da gırtlağımı sıkarak) bizimle röportaj yapmaya razı oldu.

Level: Selamlar. Kaç yıldır bilgisayar oyunu denilen bu illetle iç içesin?

Berker: Şöyle söyleyeyim. İlk defa Atari 2600 modeli kartuşlu oyun konsolları sayesinde bilgisayar oyunları ile tanışma fırsatı buldum. Sonra Amstrad 6128, Commodore 64 derken şimdi PC denen bağımlılık yaratıcı madde ile boğuşarak ömür tüketiyorum. Ama doyabiliyor muyum oyuna? Hayırrr...

Level: Hangimiz doyabiliyoruz ki. Sence bu yeni yasa bizim gibi oyunculardan ne eksiltir, bize ne ekler?

Berker: Aslında bu geç kalmış bir yasa. Hem de çok geç kalmış. Bugüne dek bilgisayar sektörünü çocuk oyuncağı gözüyle görmek inadından vazgeçmeyen at gözlüklü bir mentalitenin acısını şimdi çekiyoruz. Maalesef bir yasanın çıkmış olması bu bağnazlığın değişmiş olduğu anlamına gelmiyor. Kendim için konuşmam gerekirse, ben hiçbir zaman onlarca oyun alıp oynayan, bitirmeden de bir kenara atan bir oyuncu olmadım. Her zaman için az ve kaliteli oyun almayı tercih etmişimdir. Çünkü, bir oyunun başına oturduğum zaman suyunu çıkarana kadar oynarım. Bu yüzden artık ayda bir ya da iki oyun alabilecek olmak benim açımdan çok da bir değişiklik yapmadı. Şahsi görüşüm şu; saçma sapan onlarca oyun alıp hepsini bir kenara atacağıma (ki bence bu o parayı sokağa atmakla eşdeğer) bir-iki orijinal oyun alıp keyfini sürerim, çok daha iyi.

Level: Peki Türkiye'de oyun piyasasının geleceğini nasıl görüyorsun?

Berker: Bence ekonomik kriz nedeniyle uzun bir süre orijinal oyun göremeyeceğiz. Distribütör firmalar açısından, satamayacakları veya zarar edeceklerini düşündükleri oyunları getirmeleri pek muhtemel değil. Halkımız arasında yerleşmiş olan "Yasal oyuna para vermek enayiliktir." düşünce yapısı da hemen yarın değişmeyeceğine göre Türkiye'de oyun piyasası daha uzun süre sürüncemede kalacak ve maalesef cebimizde para olsa bile, o eski korsan oyunları dahi bulamayacağız. Yani ektiğimiz çürük tohumların verdiği zehirli meyveleri toplama zamanı geldi, çattı.

Level: Konu hakkında biraz karamsar düşünmüyor musun?

Berker: Hayır. Çünkü ülkemi tanıyorum ve bu ülkede milyarlarca dolarlık bilgisayar yazılım sektörü herşeye rağmen ciddiye alınmamaya devam edecek, bunu da biliyorum. Ve ciddiye alınmayan herşey gibi bu konuda da hiçbir ciddi girişimde bulunulmayacak. Sonucun ne olacağını bir kör bile görebilir.

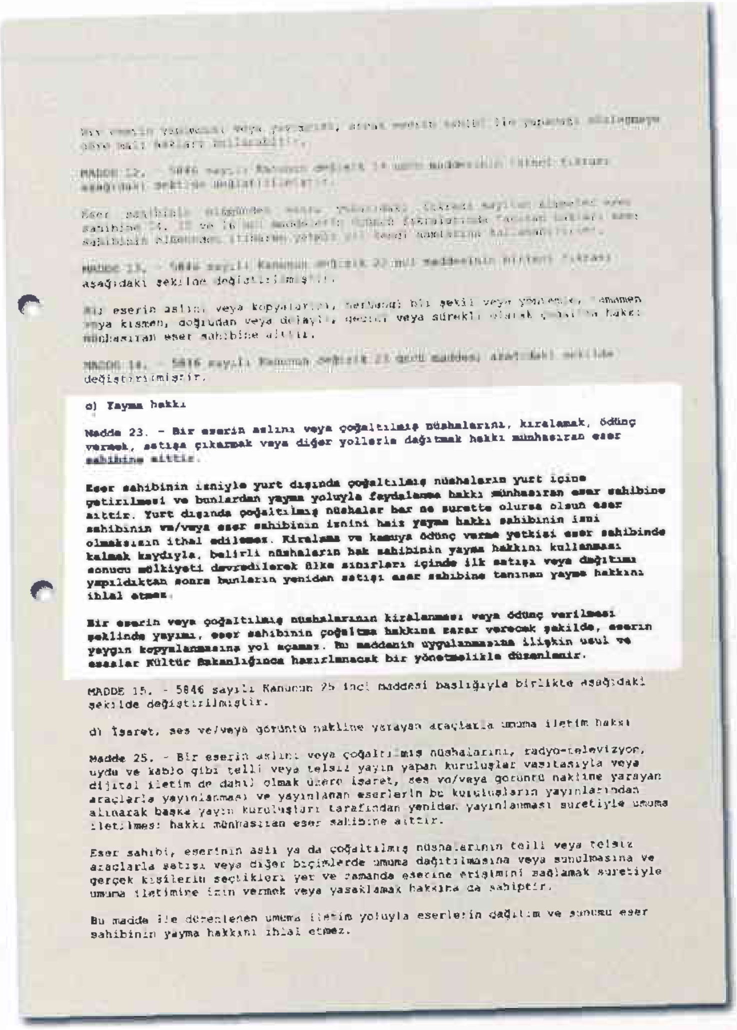
Level: Anlıyorum. Zaman ayırdığın için teşekkürler. Kendi masana gidebilirsin. Hadi git.

Berker: Bana bu söyleşiyi yapma fırsatı verdiğin için, özellikle de sabahın 4'ünde, Allah seni nasıl biliyorsa öyle yapsın. Başka da birşeycikler demem.

Level: Git dedim!

Gördüğünüz gibi, genel olarak oyun piyasası konusunda her kesimin ortak bir görüşü var: İşimiz bundan sonra daha zor olacak. Ama eğer kopya oyunlara olan bağımlılığımızı yenebilirsek, en azından alabildiğimiz müddetçe orijinal oyunlara destek vermeye devam edersek, zorluklar daha çabuk aşılacak. Ortada bir yasa var, geç de kalmış olsa doğru olanı savunan bir yasa bu. Yasaya kızacağımıza, vakit varken gelin, el ele verip Türkiye'de oyunculuğun gelişmesi için dört bir koldan ilerleyelim. Elimizden geldiğince orijinal oyun alalım, imkan ve yeteneğimiz varsa Türkiye kokan oyunlar yapmaya başlayalım. Bir birliktelik oluşturalım ve bilgisayar oyunlarının "çocuk işi" olmadığını, bilgisayar oyunlarıyla ilgilenenleri hor görenlere gösterelim. Yakın zamanda ne kadar çok şeyin değiştiğine siz bile inanamayacaksınız. ■ ■ ■

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr



aşağıdaki şekilde değiştirilmiştir.

Bir eserin aslını veya kopyalarını, herhangi bir şekil veya yöntemle, tamamen veya kısmen, doğrudan veya dolaylı, geçici veya sürekli olarak çoğaltma hakkı münhasıran eser sahibine aittir.

değiştirilmiştir.

c) Yayma hakkı

Madde 23. - Bir eserin aslını veya çoğaltılmış nüshalarını, kiralamak, ödünç vermek, satışa çıkarmak veya diğer yollarla dağıtmak hakkı münhasıran eser sahibine aittir.

Eser sahibinin izniyle yurt dışında çoğaltılmış nüshaların yurt içine getirilmesi ve bunlardan yayma yoluyla faydalanma hakkı münhasıran eser sahibine aittir. Yurt dışında çoğaltılmış nüshalar her ne surette olursa olsun eser sahibinin ve/veya eser sahibinin iznini haiz yayma hakkı sahibinin izni olmaksızın ithal edilemez. Kiralama ve kamuya ödünç verme yetkisi eser sahibinde kalmak kaydıyla, belirli nüshaların hak sahibinin yayma hakkını kullanması sonucu mülkiyeti devredilerek ülke sınırları içinde ilk satışı veya dağıtımı yapıldıktan sonra bunların yeniden satışı eser sahibine tanınan yayma hakkını ihlal etmez.

Bir eserin veya çoğaltılmış nüshalarının kiralanması veya ödünç verilmesi şeklinde yayımı, eser sahibinin çoğaltma hakkına zarar verecek şekilde, eserin yaygın kopyalanmasına yol açamaz. Bu maddenin uygulanmasına ilişkin usul ve esaslar Kültür Bakanlığınca hazırlanacak bir yönetmelikle düzenlenir.

MADDE 15. - 5846 sayılı Kanunun 25 inci maddesi başlığıyla birlikte aşağıdaki şekilde değiştirilmiştir.

d) İşaret, ses ve/veya görüntü nakline yarayan araçlarla umuma iletim hakkı

Madde 25. - Bir eserin aslını veya çoğaltılmış nüshalarını, radyo-televizyon, uydu ve kablo gibi telli veya telsiz yayın yapan kuruluşlar vasıtasıyla veya dijital iletim de dahil olmak üzere işaret, ses ve/veya görüntü nakline yarayan araçlarla yayınlanması ve yayınlanan eserlerin bu kuruluşların yayınlarından alınarak başka yayın kuruluşları tarafından yeniden yayınlanması suretiyle umuma iletilmesi hakkı münhasıran eser sahibine aittir.

Eser sahibi, eserinin aslı ya da çoğaltılmış nüshalarının telli veya telsiz araçlarla satışı veya diğer biçimlerde umuma dağıtılmasına veya sunulmasına ve gerçek kişilerin seçtikleri yer ve zamanda eserine erişimini sağlamak suretiyle umuma iletimine izin vermek veya yasaklamak hakkına da sahiptir.

Bu madde ile düzenlenen umuma iletim yoluyla eserlerin dağıtım ve sunumu eser sahibinin yayma hakkını ihlal etmez.

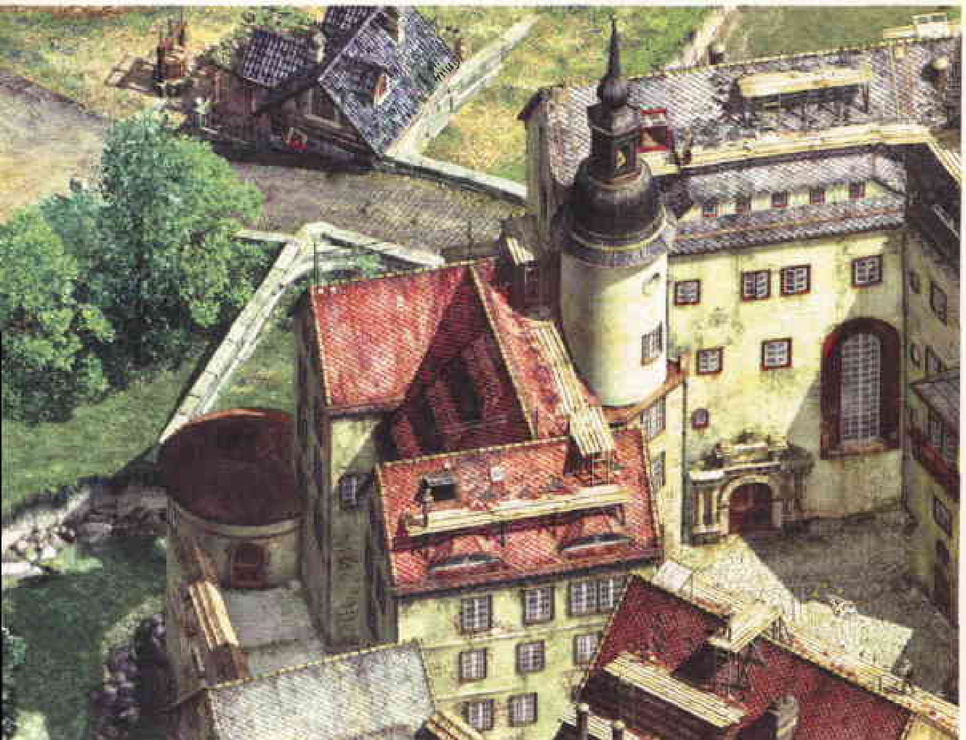


commandos 2

Savaşın kaderini değiştiren komandolar geri dönüyor ve bu sefer çok daha güçlüler.

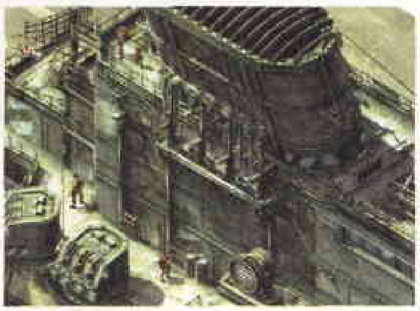
İnsanın yıllarca emek vererek sahip oldukları evlerin bir gecede bombalarla yıkıldığı, ailesinden bir çok kişiyi, belki de hepsini kaybettiği ve kendi hayatının da yalnızca bir kurşun parçasıyla ölçüldüğü yıllar. İşte bu zamanda bir grup özel seçilmiş kişi vatanlarını korumak için dünyanın dört bir yanına giderek düşmanlarına aman vermiyor. Bu grupla daha önce Commandos : Behind Enemy Lines ve ek görev paketi Commandos : Beyond The Call of Duty'de tanışmıştık. Bizi gece gündüz uğraştıran bu strateji için söyleyebileceğimiz en doğru söz oyunun gerçekten zor bir oyun olduğuydu. Bunun farkında olan yapımcılar bu kez oyuna 3 zorluk derecesi getirmişler.

Commandos 2 birincisinin devamı olmayacak. Yapımcılar bambaşka bir motor ve daha gelişmiş grafiklerle yepyeni bir oyun yapıyorlar. Ayrıca daha önce 2D olan oyunu bu kez 3D'ye çevirerek stil olarak da değiştirmişler. Oyun eski 640X480 oynanıştan 1024X768 desteğe kadar yükseltilmiş. Ama tabi ki gene izometrik açıdan oynanacak.



Daha Çok Komando

Önceki oyundan farklı olarak bu defa ki oyunda, ek görev paketinden gelen Natasha isimli çekici bir ajan-sniper, duvarlara tırmanıp pencerelerden içeri bakabilen, düşmandan bir şeyler aşırabilen ve mimik özelliğiyle düşman askerlerinin adımlarını takip ederek hep arkasında kalmayı başarabilen bir hırsız ve Whiskey isimli bir bulldog terrier cinsi köpek te var. En sonun da köpekleri de kahraman yaptılar. Oyuna eklenen yeni karakterler dışında bir başka ilginç özellik ise yer yer müttefik birliklerin askerlerini de kullanabilecek olmamız. Görev olarak yalnızca sızma, kurtarma ya da



bombalama gibi işler yapmayacağız. Bazen cephe görevleri de alıp özel yeteneklerimiz sayesinde ön saflarda ki askerlere de yardımcı olacağız. İşte bu tip görevlerde müttefik askerlerden bir mangayı da emrimiz altında kullanabileceğiz. Oyunun tanıtımı yapılırken bununla ilgili yapımcıların yaptığı bir gösteriyi anlatalım size. Yeşil berelimiz Tiny ve sniper'ımız Duke pozisyonlarını alıp bir Japon generealine suikast düzenliyorlar ve daha sonra bir



ga müttefik askerinin ateş yağmuru onları bekliyor. İşin güzeli görevleri bitirmek için, komandolarınızın tersine, bu askerlerden birini bile harcamamak gibi bir zorunluluğunuz da yok. Yani ölseler de fark etmez. Nasılsa başka görevlerde size destek için başka mangalar verilecek.

Tabii ki oyundaki yapay zeka her zaman örneğimizdeki gibi aptal değil. Örneğin köşeden çıkan bir Alman askerini sniper'ınız ile vurduğunuzda onun başına geleni gören diğer askerlerde ördek gibi aynı köşeye gitmiyor. Siper alıp etrafı gözlemeye başlıyorlar ve böylece o bölgeye yaklaşmanız daha da zorlaşıyor.

Oyundaki 12 görev Pasifik Adaları'ndan, Avrupa'ya, Afrika'dan Sibir-



araç ile kaçmaya başlıyorlar. Arkalarında da bir sürü kızgın Japon. Yollarını binalardan oluşmuş bir vadiye yönlendiriyorlar. Japonlar ise onların ardından vadiye girdiklerinde acı bir sürprizle karşılaşıyorlar. Çünkü daha önce oraya yerleştirmiş olduğumuz bir man-

ya'ya kadar bir çok bölgede geçecek. Ayrıca görevlerin bazıları cephede askerlerimizin daha kolay ilerlemesini sağlamak için kilit noktalarda, bir şehri işgalden koruma için siperlerde ya da esir kamplarında da geçecek. Bu da bir çok değişik tipte düşman aske-

HOLLYWOOD'UN BİTMEZ TÜKENMEZ ESİN KAYNAĞI



Kwai Köprüsü

Japonların Köprü projesinde zorla çalıştırmak istediği bir grup esir İngiliz ve Amerikan askerinin ve onların başlarındaki subaylarla Japon kamp komutanı arasındaki çekişmeleri anlatan bir film. Film ilerledikçe esirler tamamen köprü projesine hakim olur ve işi isteyerek yapmaya başlarlar. Fakat bu arada müttefiklerde yapılan bu köprünün farkındadır ve onu havaya uçurmak için özel bir birliği bölgeye yollarlar. Her yönüyle savaş karşıtı olan film aynı zamanda bir kahramanlık destanıdır.

Das Boot

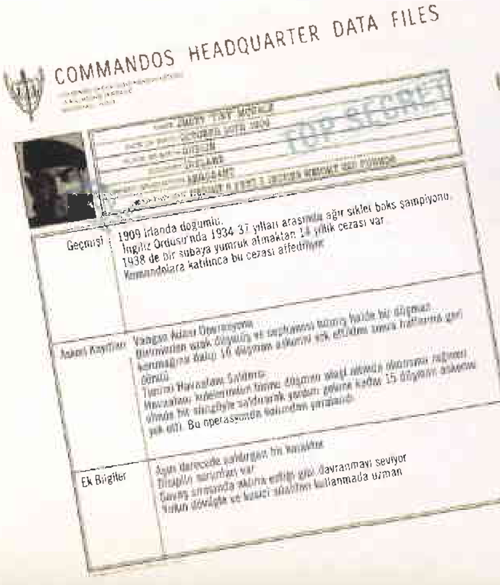
Kuzey denizinde gezinen bir Alman U Bot'u ve denizaltının içinde yaşananları anlatan başka bir savaş karşıtı film. Denizaltının kaptanı sert ve yetenekli bir kaptandır. Fakat aynı zamanda gizli bir şekilde Hitler'e antipati duymaktadır. Saatler boyunca denizin altında sıkıntılı zamanlar geçiren mürettebatın psikolojisine inen film en başarılı savaş filmlerinden biri olarak kabul edilmektedir.

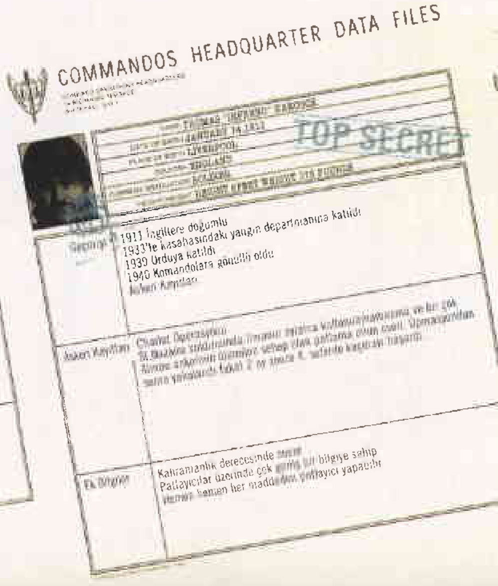
Er Ryan'ı Kurtarmak

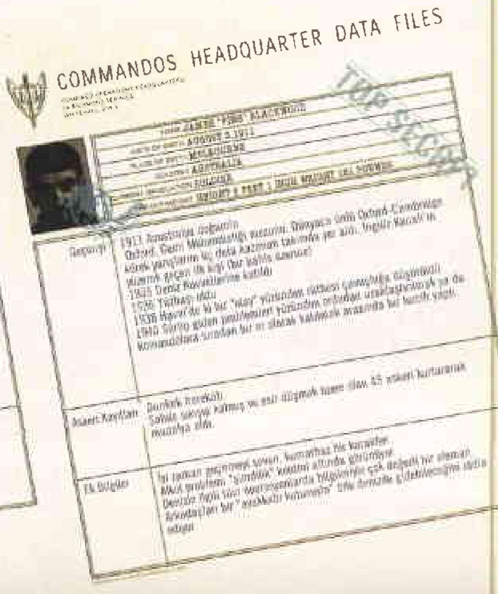
Ryan kardeşlerin dördü de savaşın başlamasıyla beraber askere yazılmıştır ve her biri dünyanın dört bir yanında ki cephelere dağılmıştır. Kardeşlerden yalnızca biri hayatta kalmıştır ve Genel Kurmay onu eve göndermeye karar verir. Bunun için ise düşman hatlarının gerisine gidip son kalan kardeşi kurtarmak üzere bir grup asker görevlendirilir. Savaşın acımasızlığını tüm çıplaklığıyla gözler önüne seren bir film.

Navarone'un Topları

Almanlar Akdeniz deki kilit bir deniz geçidini tutmak için Yunanistan'a iki büyük top yerleştirmiştir. Müttefikler bu topları yok etmek için bir grup profesyonelle anlaşma yapar. Diğer filmlere göre savaşın acımasızlığından daha çok kahramanlıkları üzerine yoğunlaşan bir film. Başrol oyuncularının performansıyla gelmiş geçmiş en iyi savaş filmlerinden biri daha.







riyle karşılaşacağımız manasına geliyor. Düşman askerlerinin hepsi de aynı tip olmayacak. Hepsinin donanımı farklı olacak. Görevlerin hepsini bitirmek ortalama 60-70 saatimizi alacak.



Daha çok yetenek

Bu görev çeşitliliğine uygun olarak çoğalan komandolarımızın yetenekleri de artık daha esnek. Yani bot kullanmak için illaki de o yeteneğe sahip olan elemanımızı görevlendirmek zorunda değiliz. Herkes her şeyi yapabilecek fakat o alanda uzman olanlar mükemmel performans gösterecek. Ayrıca oyunda yapabileceklerimiz de gelişmiş durumda. Örneğin tüm araçları gerçekte olduğu şekilde kullanabileceğiz. Araçların tepkileri de tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi olacak. Tank kullanırken bir elemanımız sürücülük yaparken öteki makineli tüfek başında olacak. Artık binaların içinde dolaşabileceğiz, binaların içine sniperlarımız zoom yapabilecek ya da hırsızımız camın kenarından içeriye bakarak ne var ne yok görebilecek. Eğer bir köprünün üzerindeysek nehire atlayabileceğiz, suyun altında yüzebileceğiz ya da bir nehiri üzerinden uzanan bir kabloya tutunarak geçebileceğiz. Bu oyuna macera filmlerini andıran bir hava katıyor. Zaten görevlerimizin bazılarında İkinci Dünya Savaşı'nı konu alan klasik filmlerden esinlenerek hazırlanmış sahneleri oynayacağız. Bu filmler Kwai Köprüsü, Navarone'nin Topları ya da Das Boot gibi unutulmaz klasikler ve yakınlarda sinemalarımızda gösterilen ve şimdiden bir klasik olarak sayılan Er Ryan'ı Kurtarmak. Kwai Köprü-sü'ndeki köprüyü uçuran komando grubu gibi bizde köprüyü uçuracağız, Navarone'un toplarını susturmaya çalışacağız, düşmana esir düşmüş ve adı Ryan olan bir askeri kurtarmaya çalışacağız ya da kuzey denizindeki bir denizaltı'ya gireceğiz.



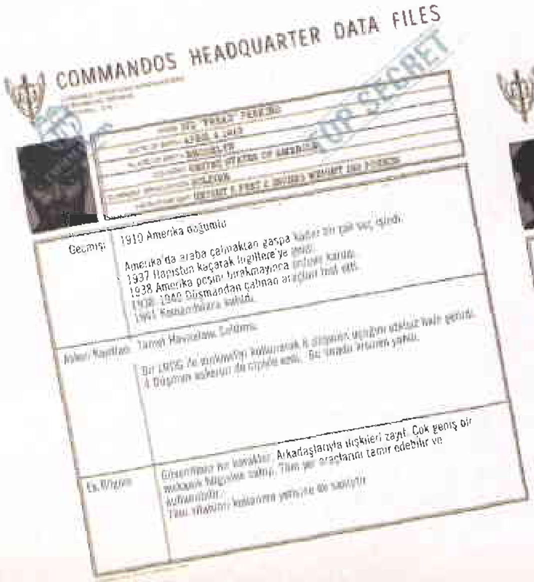
Köpekten Spec-Op Olur Mu?

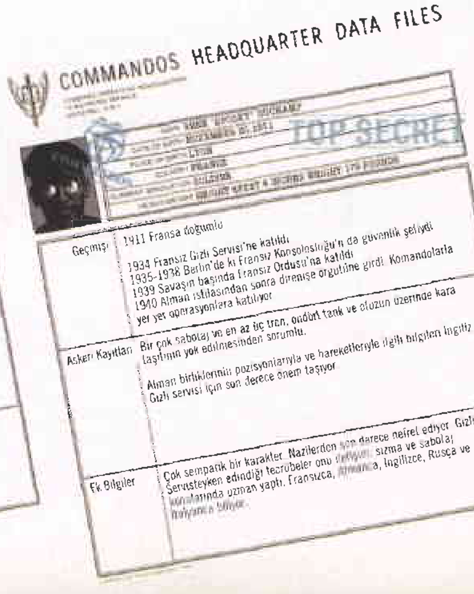
Yeni oyundaki görevler çok eğlenceli olacağa benziyor. Çünkü yeni grup elemanlarından Natasha'nın bir özelliği de çekiciliğini kullanarak düşman askerlerinden bilgi ya da belge sızdırabilmesi. Bunun dışında onu ikinci bir sniper olarak kullanabileceğiz.

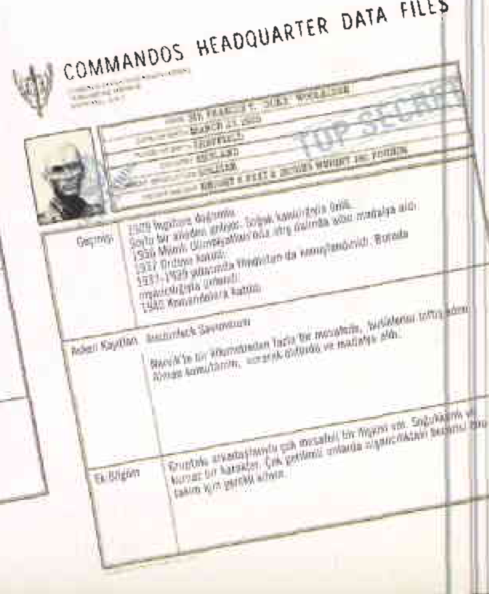
Hırsız karakterimiz Paul Toledo ya da takma adıyla Lupin ise mimik yeteneklerinin yanında nöbetçilerin arasından sızarak kilitli kapıları zorlayabilecek ve gizlenebilecek. Mimic yeteğini kullanarak nöbetçilerin arkasında onlarla aynı anda adım atarak dolaşırken mouse'u deli gibi tıklamanız ise gerekli olmayacak. Oyun bunu otomatik olarak halledecek. Lupin silah kullanmakta o kadar iyi olmamasına karşın grubunuzdaki en hızlı karakter olacak.

En ilgi çekici üye olan "komando köpek" Whiskey ise İkinci Dünya Savaşı'nın en büyük generallerinden Patton'un bull terrier köpeğinden esinlenilmiş gibi geldi bize. Bu çirkin ama sadık hayvan görevlerde bir nevi hamallık yapacak. Grubun üyeleri arasında bazı malzemeleri, örneğin el bombalarını, birinden diğerine taşıyacak Whiskey'de tabi ki sınırlı bir kapasiteye sahip olacak. Yani o kadarcık hayvana kocaman havanı yükleyip "hadi bakalım bunu Natasha teyzene götür bakalım, dönerkende bakkala uğrayıp bu ayki borcu öde" diyemeyeceksiniz. Ama Almanların burnun dibinden malzeme geçirmekte bir o kadar eğlenceli olacak. Kim masum bir köpekten şüphelenir ki?

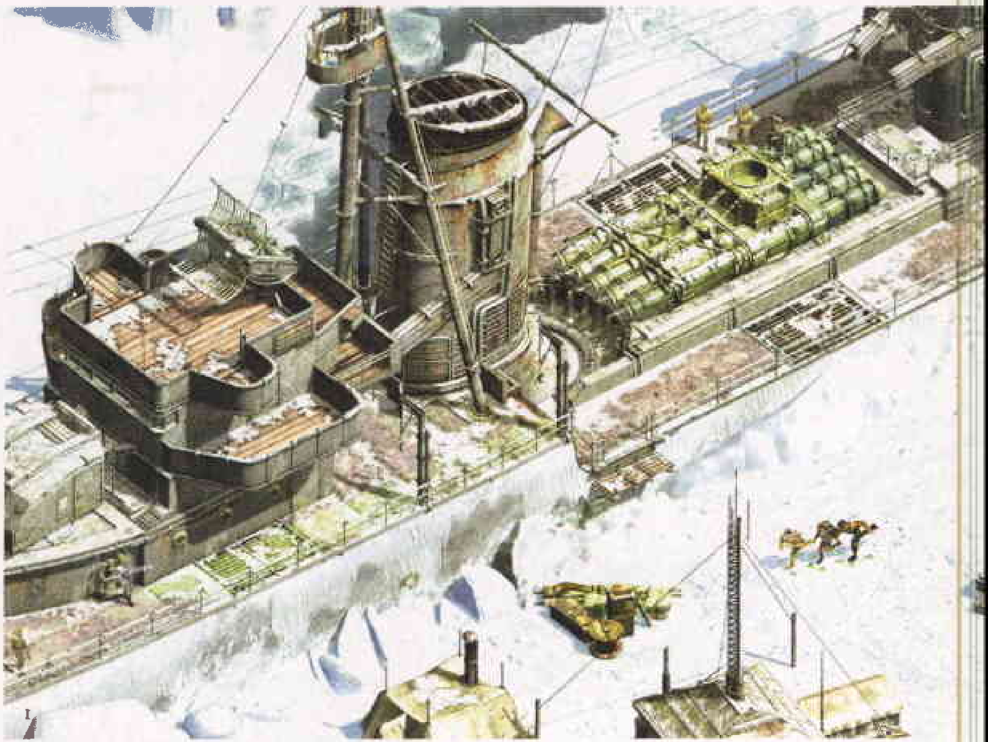
Whiskey'nin varlığı ve artık grup üyelerinin az çok her türlü işi yapabilme kabiliyetine sahip ol- →







ması görevlerin daha esnek olmasını sağlamış. Hatırlarsanız eskiden görevleri bitirebilmek için tek yol vardı ve o yolu buluncaya kadar defalarca ölüp dururduk. Tek grup üyesi bile ölse görevi kaybedeceğimiz için en baştan başlamak zorunda kalırdık ya da o çözümü buluncaya kadar canımız çıkardı.



Daha hakim açılar ve büyük araçlar

Oyunda açık alanda geçen görevler olduğu kadar binaların içinde de geçen görevler olacağını söylemiştik. Bu binalar kalelerden, gemi güvertelerine, kulelere ve esir kamplarına kadar değişecek. Tüm bu binalar ve tasarımalr gerçek örneklerden birebir alınarak yapılmış Örneğin Colditz esir kampının modellemesi birebir yapılmış. Yapımcılar yanlızca dış cepeye stratejik unsur katması için bir kaç ağaç eklemişler. Dış alanlarda yanlızca 90 derece döndürülebilen kameralar bina içlerinde 360 derece döndürülebiliyor. Böylelikle hıç bir şeyi kaçırmamış oluyorsunuz. Binaların içine girebilmek özellikle sniperlarımız için yüksek bir koruma ve hakimiyet avantajları sağlayacak.

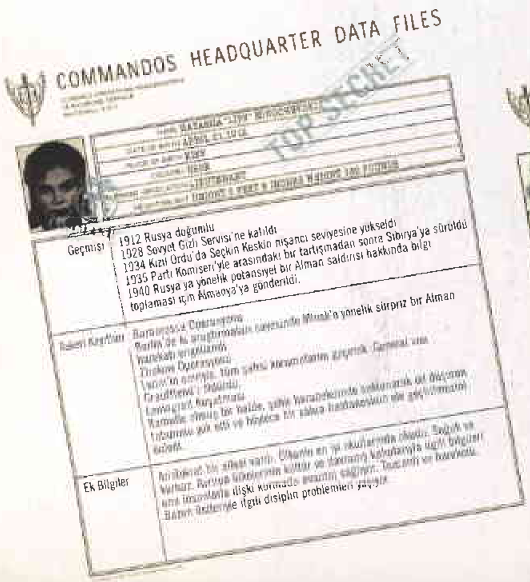
Commandos 2 multiplayer da oynanabilecek.

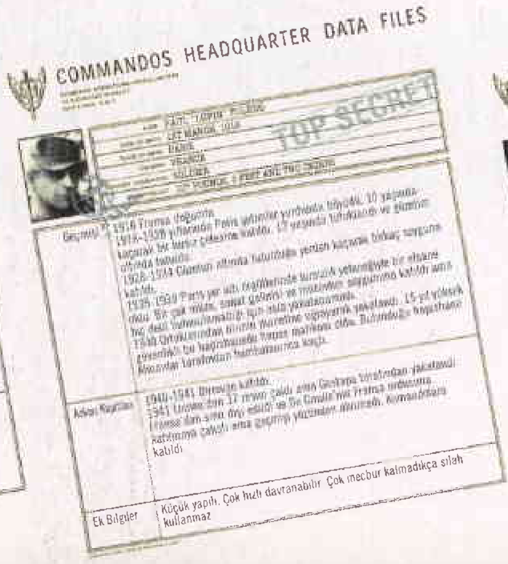


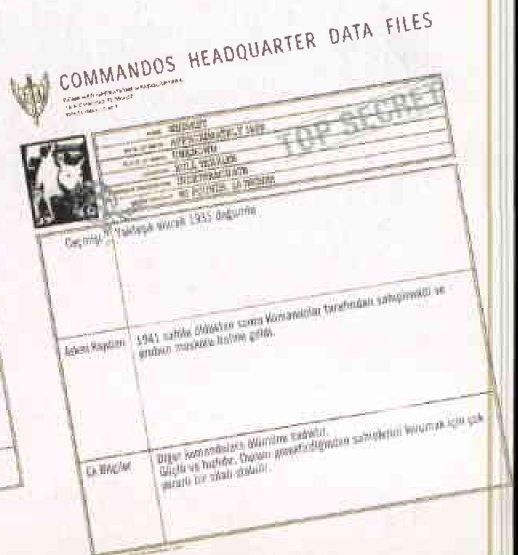
Pyro her bir karakterin ayrı bir oyuncu ile yönetilebileceği bir sistem üzerinde çalışıyor. Tabi bu sistemde düşmanı oynamakta sizin elinizde. Ayrıca isterseniz oyunda pencereler açarak bir kaç komandonuzun durumuna bir seferde bakabilecek siniz.

Oyunda o kadar çok ayrıntı düşünülmüş ki Pyro bu kez mükemmele yakın bir iş çıkartmış diyebiliriz. İlk oyun piyasaya çıkalı 3 sene geçmesine rağmen hala bu kadar haharatle her ayrıntısının üzerinde durmamızın bir sebebi var tabiki. Oyun tüm dünya üzerinde 400.000 satması beklenirken tam olarak 1.200.000 kopya sattı. Ülkemizde de bayağı tutulan oyun gerçekten bu ilgiyi hak ediyor. Ne diyelim hani Amerikalıların şu ıslıkla çalınan ünlü marşı vardır ya "Johnny comes marching home". İşte bizde Johnny'i sabırsızlıkla bekliyoruz. ■ ■ ■

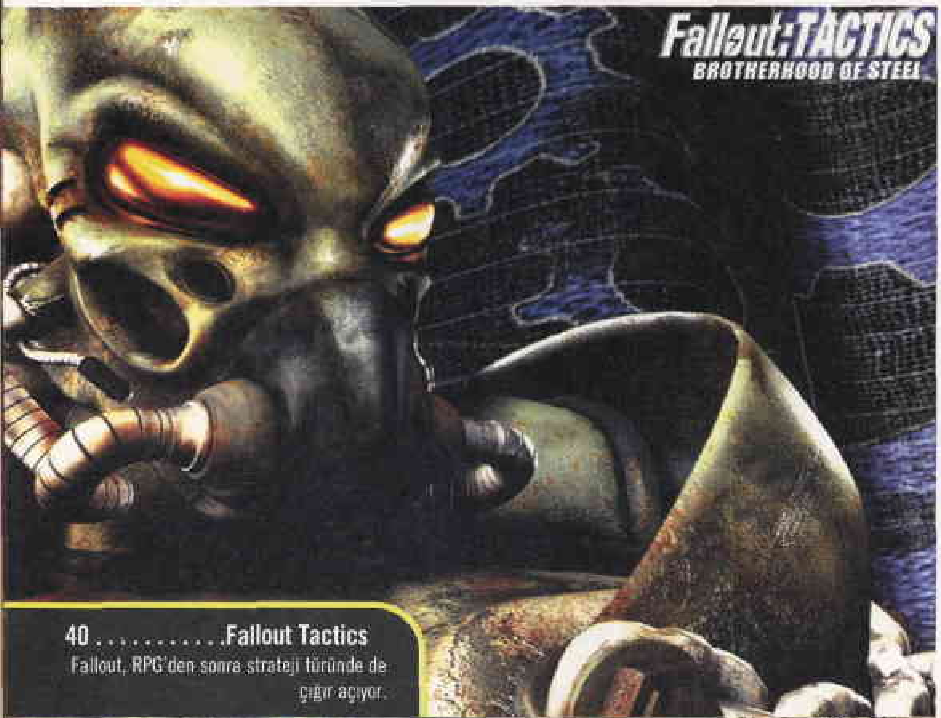
Burak Akmenek I burak@level.com.tr

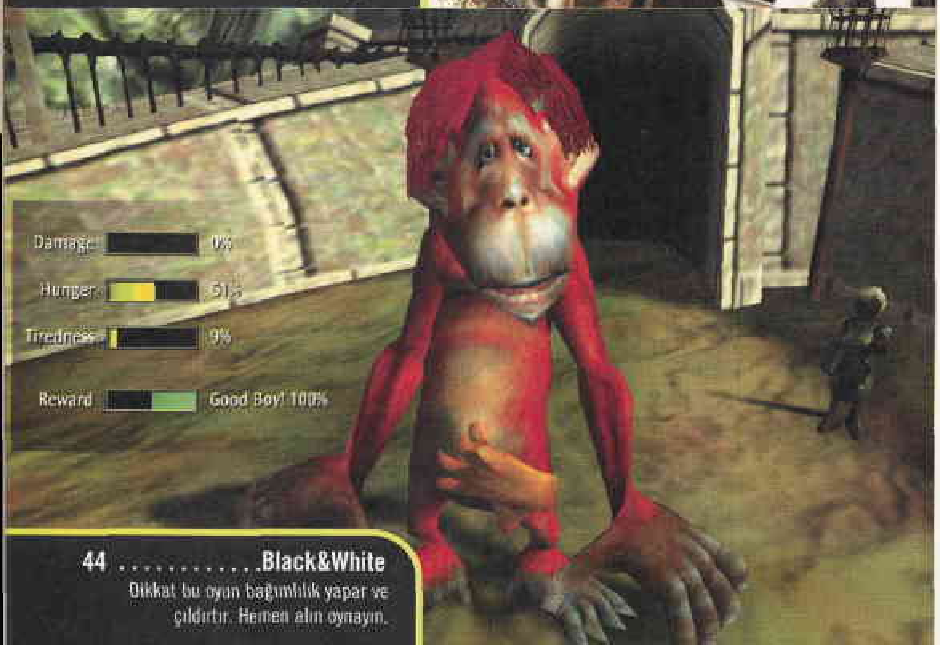






ayın oyunları









DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC

1- Black & White
2- The Sims: House Party
3- The Sims
4- Championship Manager: Season 00/01
5- Settlers IV
6- The Sims: Livin' It Up
7- Who Wants to be a Millionare
8- Starsiege Tribes 2
9- Lego Island 2
10- Serious Sam: First Encounter

KONSOL

1- Quake 3: Revolution (PS2)
2- Star Wars: Starfighter (PS2)
3- Summoner (PS2)
4- House of the Dead 2 (DC)
5- Simpsons Wrestling 2 (PSONE)
6- ISS Pro Evolution 2 (PSONE)
7- Phantasy Star Online (DC)
8- Zone of Enders (PS2)
9- Shadow of Memories (PS2)
10- Sonic Adventure (DC)

nasılpuanveriyoruz?

LEVEL CLASSIC 90-100 LEVEL NOTU
LEVEL HIT 80-90 LEVEL NOTU
LEVEL SHIT 0-30 LEVEL NOTU

Oyunlara verdiğimiz puan, bize göre bir oyundaki en önemli altı kritere verdiğimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karnesinde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak, eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaati.

Puanlar neyi ifade ediyor?
%90 ve yukarısı: Level Classic. Pek az oyun Level Classic ödülüne layık olabilir ve bir oyunun yanında Classic logosu varsa, gözünüz kapalı alabilirsiniz.
%80-%90 arası: Level Hit. Kendi türündeki oyunlar arasından bazı yönlerden üstün bir oyun. Türünün en iyisi değil, ama alırsanız pişman olmazsınız.
%70-%80 arası: Bazı eksiklikleri nedeniyle Level Hit almaya hak etmeyen bir oyun. Sadece, eğer bu türden hoşlanıyorsanız deneyin.
%50-%70 arası: Vasat bir oyun. Paranızı harcadığınıza pişman olmanız mümkün. Alacaksanız, iki kere düşünmenizi tavsiye ederiz.
%30-%50 arası: Kaçarak uzaklaşmanız gereken bir oyun. Benzerlerinden zayıf, eksik veya hatalı. Almanızı tavsiye etmiyoruz.
%30 ve altı: Bu oyunlara da verecek bir ödülümüz var. Anlamını bilen oyuncular yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucak bucak kaçmalıdırlar.

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • Oyunun yapımcı ve dağıtıcı firması ve web adresi

Minimum Sistem • Yapımcı firmanın önerdiği minimum sistem gereksinimleri

Multiplayer • Internet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği

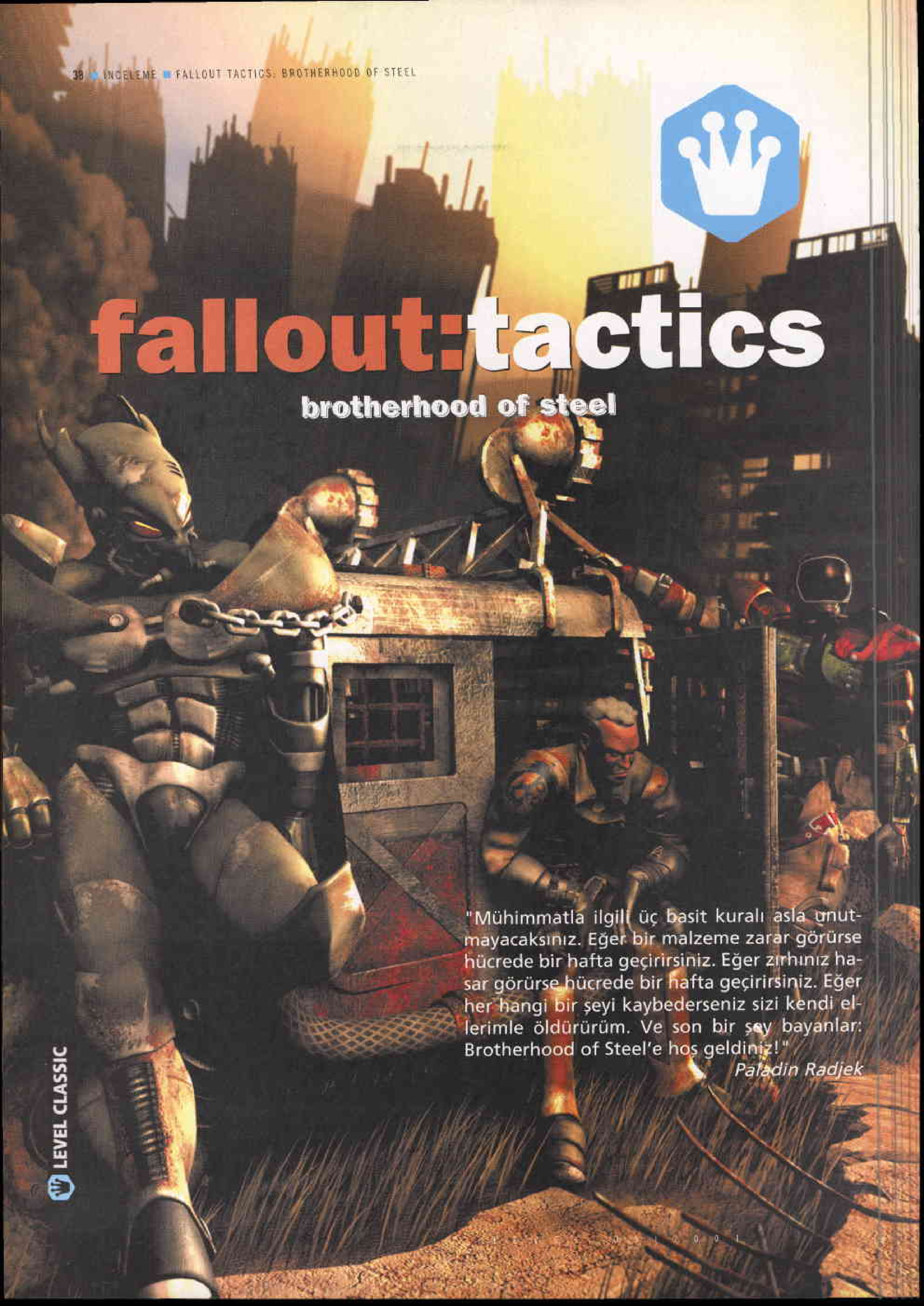
OYUNUN ADI | **NOT**

Grafik • Oyunun grafik kategorisindeki artıları ve eksileri

Atmosfer • Oyunun sizi ne kadar içine çekebildiği ve sizi başka bir dünyada olduğunuza ne kadar inandırabildiği

Ses/Müzik • Oyunun ses efekti ve müzik kategorilerindeki artı ve eksileri

Oynanabilirlik • Oyunun ne kadar çabuk öğrenilip, oyuncuyu gereksiz detaylarla boğmadan ne kadar zorlayabildiği



fallout:tactics

brotherhood of steel

"Mühimmatla ilgili üç basit kuralı asla unutmayacaksınız. Eğer bir malzeme zarar görürse hücrede bir hafta geçirirsiniz. Eğer zırhınız hasar görürse hücrede bir hafta geçirirsiniz. Eğer her hangi bir şeyi kaybederseniz sizi kendi ellerimle öldürürüm. Ve son bir şey bayanlar: Brotherhood of Steel'e hoş geldiniz!"

Paladin Radjek

LEVEL CLASSIC

➲ Oyunun tartışmasız en önemsiz kahramanı bütün çölü bisikletle gezerek kola dağıtan Phil.



➲ Targeted Attack sayesinde düşmanın sekiz bölgesinden hangisine ateş edebileceğinizi seçebiliyorsunuz. Bunun için silahınızın altında ki küçük daireyi işaretleyin.





Fallout ve onun karizmatik ordusu Brotherhood of Steel'e olan özlemimiz nihayet sona erdi. 3 sene önce çıkan Fallout 2'den beri bizim ekip başta olmak üzere serinin bütün hayranları bir sonraki oyunu bekleyip durduk. Ama oyunun yapımcısı olan Black Isle kendini fantastik RPG'lere verip Baldur's Gate ve Icewind Dale serileri ile parsayı toplayınca Fallout'u unutuverdi. Neyse ki Micro Forte duruma el koydu ve yeni Fallout oyunu için kolları sıvadı.

Eğer sizde Fallout'un hayranlarındansanız başta biraz hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz. Çünkü Fallout Tactics serinin daha önceki iki oyunu gibi RPG değil, aynı anda 6 kişiyi yönettiğiniz bir taktik strateji oyunu. Daha önce olduğu gibi çölde gönlünüzce gezip maceranın sizi nereye sürükleyeceğine karar veremiyorsunuz. Artık siz Brotherhood of Steel ordusunun bir neferisiniz ve generaliniz size ne emir verirse bir koşu gidip yapıveriyorsunuz. Görevleri yerine getirirken karizma ve zekanızı çalıştırıp kısa yoldan sıyrılmak falan da yok artık. Zaten oyunda pek nadiren konuşma geçiyor. Hele biz hiç konuşmuyoruz. Sadece görevi yapıp düşmanın üzerinden geçiyoruz.

Bu yüzden Fallout Tactics'e bir devam oyunu yani Fallout 3 gözüyle bakamayız. Bu ilk iki oyunu yapan kadrodan tamamen farklı insanların Fallout'u kullanarak hazırladıkları başka bir oyun. Ama MicroForte öylesine başarılı bir iş çıkarmış ki bunların hiç biri umurumuz da değil. Şimdi bana gelip de Fallout Tactics yerine Fallout 3 verelim deseler kabul edeceğimi pek sanmıyorum.

Her şeye rağmen oyun yine de diğer strateji oyunlarında olduğu gibi görev aralarını basit bir arabirimle geçiştirmemiş. Klasik Fallout'larda olduğu gibi görev yerlerinize dünya haritası üzerinden gidiyorsunuz. Ayrıca her görevden sonra döndüğünüz Brotherhood üssü yani Bunker içinde dolaşabileceğiniz bir mekan. Bütün alışverişinizi ve görev detaylarını burada yapıyorsunuz. Ayrıca ara sıra aynı anda iki görevden birini seçme şansınız oluyor. Ve en önemlisi göreve gitmek yerine kafanıza göre çöllerde dolaşıp yolda karşınıza çıkan rasgele çarpışmalarla mühimmat biriktirebilir ve daha güzeli karakterinizi geliştirebilirsiniz. Bu rasgele karşılaşmalarda normalden çok daha küçük bir haritada karşınıza klasik düşmanlardan bir buket çıkıyor. Ama oyun içinde 20 özel karşılaşma



➲ Tanrım bu nasıl bir böcek böyle. Yanında böcek ilacı olan var mı!!!

var. Bunlardan bazıları tüccar, bazıları korkunç tehlikeler bazıları ise sadece eğlencelik. Mesela oyunun maskotu olan PIP-Boy'a rastlıyorsunuz veya MIR uzay üssüne hatta 6th Sense filmi ile geçen dalga geçen bir karşılaşma bile var.

«Şimdi bana gelip de Fallout Tactics yerine Fallout 3 verelim deseler kabul edeceğimi pek sanmıyorum.»

Wasteland'e Dönüş

Fallout Tactics'in başarısının ardındaki en önemli sebep Fallout'a tamamen sadık kalınması. Olaylar Fallout'un nükleer savaş sonrası Kuzey Amerika'sında geçiyor. Ama bu sefer Los Angeles civarında değil Chicago taraflarındayız. Çünkü Brotherhood of Steel bir gün kafasına esip varını yoğunu zeplinlere doldurup yola çıkıyor. Ama yolda çoğu zeplin düşüyor ve pek azı hedefine ulaşıyor. Şimdi geleceğe yönelik tek umudumuz olan ordumuz tekrar güçlenmek ve yayılmak zorunda.

LEVEL CLASSIC

FALLOUT: TACTICS 91

Grafik • Arasıra küçük bug'lar oluşması dışında mükemmel. 2D'den daha fazlasını beklemek haksızlık olur.

Atmosfer • Nükleer Savaş sonrasının daha iyi bir betimlemesi olabilir mi? Bence Mad Max'den bile daha iyi.

Ses • Görevini mükemmel gören sinir bozucu müzik ve sıkı silah efektleri ile heyecanı tırmandırıyor

Oynanabilirlik • Görevlerin uzunluğu ve detayların fazlalığı sıkıcı olabilir. Ayrıca Turn-Based modda otomatik adam değişme ara sıra saç baş yolduracak. Dikkat edin.

➲ Fallout Tactics'de ki karakter ekranı kurcalayabileceğiniz bir sürü ayar ile dolu.

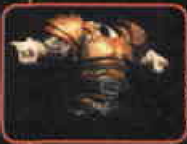


➲ "Pardon kan bağışları buraya mı yapılıyordu" "Evet şuraya dökebilirsiniz"



Zırh Tipleri

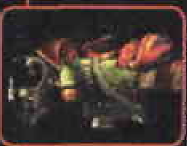
Karakterlerinizin üzerinde ne tip zırh bulunduğu çok önemli. Çünkü her zırhın avantaj ve dezavantajları var.



Leather Armor
En kullanışlı zırhtır. Armor Class'ı, Power Armor'dan sonra en iyi olan ikinci zırhtır. Hafif olduğu için Inventory'nizi daraltmaz. Ayrıca Sneak'e zararı yoktur. Tek kötü yanı resistance'larının düşük olması. Sneak karakter için ideal.



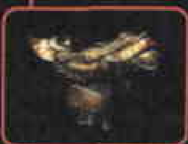
Metal Armor
Ortalama bir zırhtır. Sneak'i sadece %25 azalttığından giyen karakterin az çok bu yeteneği kullanma şansı olur. Armor Class ve Resistance'ları orta seviyedir. Power Armor alana kadar Sneak dışındakiler kullanabilir.



Environmental Armour
Sneak, Doctor, Lockpick, Doctor, Science, Steal ve Repair yeteneklerini düşürür. Armor Class'ı çok düşüktür. Ancak tüm Resistance'ları yüksektir. Zehir, Radyasyon vs tehlikesi olan yerlerde kullanmak için.



Power Armour
Çok yüksek Armor Class ve Resistance'ların yanı sıra Strenght'i de 4 yükseltir. Bu sayede hem daha çok yük taşıyabilir hem de ağır silahları kullanabilirsiniz. Ancak Sneak'i %75 azalttığından bu özelliği kullanamazsınız.



Ghoul Armour
Ghoul'ların giyebildiği yegane zırhtır. Bu yüzden bu tip karakterler için mutlaka bulmalısınız. Quincy görevinden sonra kadronuza sağlam bir iki Ghoul sniper ekleyebilirsiniz. O zaman gerekecek.



Tesla Armor
Ortalama bir Armor Class ve Resitance'a sahip. Ancak Enerji silahlarına karşı Resistance'ı çok yüksek. Ayrıca Sneak'den sadece %20 götürdüğü için Sneak eden karakterlerde kullanabilir.

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.interplay.com/falloutbos/
Yapım • Micro Forte
Dağıtım • Interplay

Minimum Sistem • Sistem: PII 450, 128MB RAM, 750MB HDD

Multiplay • Var



Bu ne ya? Maaş kuyruğunda yine sıra var. Beklenmez bu kadar!



Neyse canım sıram hemen geldi!

Ama yayıldıkça her zamanki düşmanlarımız Raider'lar, Radscorpion'lar ve Ghoul'lar yine karşımıza çıkıyor. Geçen seneler bazı şeyleri değiştirmiş tabii. Öncelikle Beastmaster isminde yeni bir grup türemiş. Bu arkadaşlar zihin gücü ile hayvanlara hükmedebiliyor. Böylece börtü böceği toplayıp üzerinize salabiliyor. Bu börtü böceğe en büyük kabusumuz olan Deathclaw'lar da dahil olunca Beastmaster'lar ciddi bir tehlike oluyor elbette. Ama en büyük düşmanımız hala Mutantlar. Geçen süre boyunca Mutantlarımız radyasyonu iyice çekmiş olmalılar ki hepsi Super Mutant olmuş. Ayrıca M249 ağır makineliden aşağı silah kullanmıyorlar. Oyunun ortalarından sonra ise karşınıza yepyeni bir düşman çıkacak. Batıdan gelen büyük bir tehlike. için bir sürü görev peşinde koşuyordunuz, şimdi baştan ordudasınız. Ama eskiden ordumuz bize cephane, zırh falan verirdi. Şimdi her şeyi kendi askerlerine hem de kazık fiyatla satıyorlar. Sanırım kriz Brotherhood'u da vurmuş.

Detay Karakter

Fallout'un en belirgin özelliği olan karakter gelişimi olduğu gibi yerinde duruyor. Karakterinizi yaratırken 7 karakter özelliğini belirleyebiliyor ve zamanla 18 Skill'de ki gelişimini kontrol edebiliyorsunuz. Elbette her zaman olduğu gibi 2-3 level'da bir avantadan gelen Perk'leriniz var. Özellik ve skill'ler aynı olsa bile Perk'lerde bazı değişiklikler var. Diğer insanlarla etkileşim gibi daha çok RPG'ye yönelik bazı Perk'ler çıkartılırken taktik stratejiye yönelik yenileri konmuş. Ancak oyunun başında iki tane seçebildiğiniz Trait'ler aynı. Kısacası karşımızda hala tüm RPG'ler içinde en özgün ve en kapsamlı olan karakter gelişimi sapa sağlam ayakta duruyor ve Fallout'da karakter yaratmak hala çok eğlenceli. Diyebilirim ki saatlerce oturup farklı karak-

«Fallout Tactics'deki her bölüm ilk iki oyundaki en büyük kasabadan defalarca daha büyük. »

Kısacası hikaye ilk iki oyundakine benzer. Belirsizlik içinde başladığınız yolda önünüze çıkanları ezecek, gittikçe hem yeteneğiniz hem de şanınız artacak sonunda Power Armor içinde, dünyanın aydınlık geleceğini tehdit edenlere hadlerini bildireceksiniz. İlk Fallout'tan tek farkı orada Brotherhood of Steel'e katılabilmek



terler yaratarak bile eğlenebilirsiniz.

Oyunun tüm gelişimi karakterinizi nasıl geliştirdiğinize bağlı. Elbette bu sefer 6 kişi olduğumuz için sadece bir tanesinin yaratmak elinizde. Ama sonuçta diğer 5 taneyi nasıl geliştirebileceğimize de biz karar veriyoruz. Sneak özelliğine önem verip rakibe sessizce yaklaşıp ani baskın yapan bir takım mı istiyorsunuz yoksa sağlam sniper'ları ile rakibi uzaktan temizleyen bir takım mı buna siz karar vereceksiniz. Elbette bu ikisinin arasında daha dengeli bir takımda kurabilirsiniz. Ama öyle ya da böyle oyunda bulunan tüm Skill'lere er ya da geç ihtiyacınız olacak. Bu yüzden kimin hangi konuda uzmanlaşacağına dikkatli karar vermelisiniz. Gerçi daha sonradan ekip de ki üyeleri başkaları ile değiştirebiliyorsunuz ama birileri ölmediği sürece bunu yapmanızı tavsiye etmem.

Komutanım Zırhımı Çaldılar!

Karakter gelişimdeki zenginlik sizi sakın etkilemesin. Çünkü ekipman konusunda ki zenginliğin yanında hiçbir önemi yok. Oyunun içinde o kadar çok silah ve malzeme var ki şaşıracaksınız. Strateji yazısını hazırlarken kolaylık olsun diye ben her şeyden bir tane saklıyorum. Şimdiden Topkapı Sarayı'ndakinden daha zengin bir silah arşivim var. 20. yüzyılda kullanılmış ve halen kullanılmakta olan tüm silahları oyun içinde bulabilirsiniz. Bunlara, bir Fallout klasiği olan fantastik enerji ve Plazma silahları, Minigun'lar ve ilginç ateşsiz silahları



Mühimmat Inventory'nize tıkabileceğiniz yüzlerce malzeme var. Bunları çok iyi tanımanız ve neyin ne zaman gerekeceğini kestirmeniz gerekiyor.

1 Avenger Minigun kuşkusuz oyunda ki en karizmatik silah.
2 Oyunda ki en güçlü silah Browning M2. Ama kullanması çok zor.
3 Tabanca ile çok işiniz olmasa da yedekte bir Desert Eagle bulundurun.
4 Neostead uzun süre kısa mesafe için standart silahınız olacak.
5 Frag Grenade çok kolay bulunuyor. Sıkça kullanmaya bakın.
6 Plasma Granade'i dikkatli kullanın çünkü 100 hasar verebiliyor.
7 Razor Claws'ı takıma alacağınız Detah Claw'lar kullanabiliyor.
8-12 Cephaneler... Az bulunanları çok dikkatli kullanın.
13 Mayın döşemek zahmetli iş. Ama topladıklarınızı satabilirsiniz.
14 Eğer ayyaş bir takım istemiyorsanız içkiden mutlaka uzak durun.
15 Kitaplar oyunda en değerli şeylerden biri. Uzmanlaşmanın en kısa yolu.
16 Eğer yanınızda Tool Kit bulundurmazsanız yaya kalabilirsiniz.
17 Elektronik kapıları açmak için bu zımbırtı gerekiyor.
18 Böcekli bölümlere gitmeden önce bolca Antidote bulundurun.
19 Uyuşturucuya Hayır!!! Aksi halde bütün paranız onlara gider.
20 Rad Away radyasyona karşı en güçlü silahınız.
21-23 Patlayıcıları kullanarak yolunuzu kolay yoldan açabilirsiniz.
24-25 Sağlık gereçleri en çok masraf gerektirenler.
26 Orduda ne zaman ne görev verecekleri belli olmaz.



da eklerseniz oyunda bulunan toplam silah sayısını hesap etmek oldukça güçleşiyor. Bunlardan bazılarını bulmak oldukça zor. Mesela İngilizlerin meşhur Enfield'i sadece bir görevdeki gözden uzak bir sandıkta duruyor. Bazı silahlardan ise hemen her düşmanın elinde bir tane var. Bu tip silahlar cephaneleri daha kolay bulunduğundan daha kullanışlı.

Taktik Detay

Oyunun en önemli ve zevkli kısmı elbette savaşlar. Karakter yaratmak ve geliştirmek, inventory düzenleyip Brotherhood üslerinde Barter piyasalarını takip etmekten arta kalan zamanda ekibi toplayıp göreve çıkıyorsunuz. Görevlerde pek Adventure yeteneği gerekmiyor, her şey taktik üzerine kurulmuş. Görevlerin geçtiği devasa haritalar içinde sürekli taktikler geliştirerek ilerliyorsunuz. Haritalar ne kadar büyük olsa da daha küçük Puzzle'lardan oluşmuş gibi. Yani haritanın her bölgesi bir bulmaca. Bu bölgelerde ya bir şeyler kotarmanız gerekiyor (rehine kurtarmak, lideri vurmak gibi), ya da sadece önünüze çıkan bir barikatı aşmanız. Bu bulmaca parçalarından her birinin ardından yaralarınızı sarıp düşman cesetlerini yağmalayacak ve bir sonraki çarpışmaya hazırlanacak vaktiniz oluyor. Daha sonra bir sonra ki bulmacaya ilerliyorsunuz. Önce durumun ne olduğunu anlamalısınız. Mümkünse bir eleman gizlice yaklaşıp düşmanın konumunu ve mayın olup olmadığını anlamalı. Yeterli bilgiye ulaştıktan sonra kısa sürede taktiğinizi kurup operasyona başlıyorsunuz.

Bu küçük bulmaca çarpışmalarının her birine



Bu da Mutant usulü tüp bebek olsa gerek!

uygulanabilecek bir sürü taktik yaratılabilir. Yani Fallout Tactics'i oynayan milyonlarca insan milyonlarca ayrı taktik geliştirebilir. Oyunun en zevkli yanı zaten bu konuda ki zenginlik. İstenen sonuca pek çok ayrı yoldan ulaşabilirsiniz. Ayrıca baştan hesaba katmadığınız veya katamadığınız sürpriz gelişmeler taktiğinizi alt üst edebildiği gibi oyundaki heyecanı da sürekli geliştiriyor. Diyelim ki iki katlı bir evin üst katında bir komutan, alt katta da bir sürü adamı var. Komutanı alarm vermeden öldürülmeli daha sonra da altta ki askerler temizlemelisiniz. İsterseniz 6 kişiyi gizlice çatıya çıkarır bir anda komutanın odasına sokarsınız. Komutanın alarm çalıştırma şansı kesinlikle kalmaz. Ama ya komutan süper el bombası atabiliyorsa ve siz daha balkondan içeri girmeden bir tane sallayıp takımı dağıtırsa? Sonra komutanın işi bittikten sonra birinci kata inerken merdivende çapraz ateşte kalıp adamlarınız ölürse? Elbette çatıdan sağlam bir tane adam yollayıp aşağı kata 5 kişilik sağlam bir SWAT baskını yapabilirsiniz. Ama ya komutanın yanında gizlenmiş iki koruması varsa ve onu öldüremezseniz? Sürekli bu tip soruları kendinize sorup operasyonun ortasında da taktiğinizi sürekli gözden geçirmek zorunda kalacaksınız.

Sıralı Şimdiki Zaman

Fallout Tactics'in abilerinden bir farkı da real-time oynanabilmesi. Fallout'un o alışıldık sıra tabanlı mükemmel oynanışı sizi sarmazsa CTB (Sürekli devam eden sıralı.. ne demekse???) moduna geçebilirsiniz. CTB modunda hala hareket puanınız olan AP'ye (Action Point) bağlısınız. Yani her hareketiniz için belli miktarda AP gerekiyor ve yaklaşık olarak her saniye bir AP'niz tazeleniyor. Böylece 8 AP puanı olan bir asker hiç durmadan üst üste iki kere ateş edebiliyor. Ancak AP puanı tükendiği için bir sonra ki ateş hakkına kadar 4 saniye bekliyor. Bu sistemin mantıksız yanı aslında kaç AP'ye sahip olduğunuzun bir anlamının pek kalmaması. Sıra tabanlı modda tek bir AP bazen hayatta kalıp kalmamanızı belirleyebilir. Ancak CTB'de kaç AP sahibi olduğunuzun bir anlamı yok.

Sıra tabanlı modda ise iki farklı seçenek var: Individual (kişisel) ve Squad (takım). Individual, Fallout'un klasik sistemi. Yani her karakter sırayla hareket ediyor. Squad'da ise önce bir takım sonra diğer takım hareket ediyor. Bu 3 seçenekten en



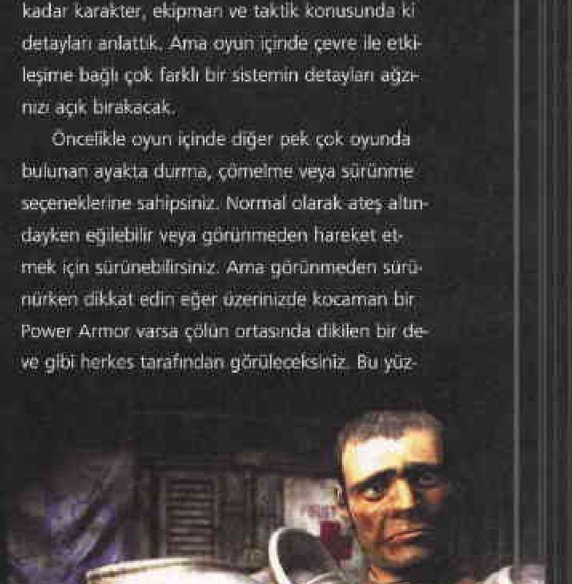
Birisi konuşmaya başladı mı ne dediğine dikkat edin. Çünkü konuşması bitince öldürüp öldürmeyeceğinize karar vermeniz gerekiyor.

kullanışlı olanı Squad. Çünkü bütün takımı koordineli bir şekilde yönetebiliyorsunuz. Individual aslında daha gerçekçi ama takımlar karışık olarak hareket ettiğinden oyun bazen oldukça zorlaşıyor. CTB ise tam anlamıyla bir kabus. Çatışma başladığında adamlarınız üzerinde ki hakimiyeti tamamen kaybediyorsunuz. Hem her şey çok çabuk olup bitiyor hem de öyle süper bir sisteminiz yoksa bilgisayar yavaşladığından adamları seçmek bile bir kabus oluyor. En kolay zorluk seviyesinde oynamadığınız sürece CTB modunda oyunu bitirmek için tam anlamıyla bir real-time strateji manyağı olmanız gerekiyor.

Fazla Detay ve Küp

Oyunun zevkini tam olarak alabilmek için Squad modunda oynayın bence. Böylece oyun içinde varolan detay abartısını iyice görebilirsiniz. Şu ana kadar karakter, ekipman ve taktik konusunda ki detayları anlattık. Ama oyun içinde çevre ile etkileşime bağlı çok farklı bir sistemin detayları ağzınızı açık bırakacak.

Öncelikle oyun içinde diğer pek çok oyunda bulunan ayakta durma, çömelme veya sürünme seçeneklerine sahipsiniz. Normal olarak ateş altındayken eğilebilir veya görünmeden hareket etmek için sürünebilirsiniz. Ama görünmeden sürünürken dikkat edin eğer üzerinizde kocaman bir Power Armor varsa çölün ortasında dikilen bir deve gibi herkes tarafından görüleceksiniz. Bu yüz-



den deve ile aynı kaderi paylaşmamak için sızma yapmadan önce üzerinizde nasıl bir zırh olduğuna bakın.

Ayrıca gündüz vakti bir üsse gizlice girmeyi düşünüyorsanız, unutun. Çünkü oyun içinde ışığın kullanımı çok önemli ve bu en çok Sneak yeteneğinizi etkiliyor. Eğer bir yere saldırırken takımınızı gölgede tutarsanız vurulma şansları çok daha az olur. Aynı şekilde karanlıkta duran hedefleri de siz vuramayacaksınız. Bu yüzden geceleri Sniper'lar pek işe yaramayacak. Eğer adamlarınızdan biri radyasyonu kaparsa geceleri savaşa sokamazsınız. Çünkü radyasyon yüzünden bir ampul gibi parlar.

Oyundaki başka bir ayrıntı adamlarınızın ateş etmeden önce nişan alma şansı olması. Bu her atış için fazladan bir AP'ye mal olacak ama adamınızın düşmanın neresine nişan alacağına siz karar vereceksiniz. Böylece kritik hasar verme şansınız var. Fallout Tactics'de önceki oyunlarda olduğu gibi pek çok Critical Hit var. Böylece bütün ekip düşmanın bir uzvuna çalışabilirsiniz.

Grafik Detay

Fallout Tactics'de ki en büyük gelişmelerden biri de grafiklerde. Daha önce ki Fallout'larda ki inanılmaz güzellikte ki Wasteland geri planları düşük çözünürlük yüzünden bir parça gölgede kalıyordu. Fallout Tactics'de grafik motoru ya yenilenmiş ya da çok gelişmiş. Hem daha yüksek çözünürlükleri destekliyor hem de daha detaylı ve net. Bana sorarsanız bunlar bugüne kadar gördüğüm en iyi 2D grafiklerden biri; hem teknik hem de sanatsal açıdan. Hadi daha iddialı konuşalım. Bence Diablo 2'den bile iyi.

Herşeyden önce kendini tekrarladığı hissini çok fazla vermiyor. Elbette her 2D oyun gibi her obje defalarca kullanılmış. Ama bunlar hem çok





Bugün Bolu mevkiinde yaşanan korkunç kazada 34 LVL 67 plakalı APC, sürücüsü Sinan Akkol'un aşırı hız yapması sonucu karşı istikametten gelmekte olan Gökhun Sungurtekin yönetiminde ki 34 CHP 12 plakalı Scooter'a çarpmış kaza sonucu o bölgeden geçmekte olan iki mutant ve kimliği tespit edilemeyen bir bayan asker yaşamını yitirmiştir. Mucize eseri araçlarda bulunan yolcuların burnu bile kanamamıştır.

iyi bir düzene sahip, hem çok şık hem de sayıları binlerce olduğundan sizi sıkmıyor. Fallout Tactics'in bölüm tasarımcılarının çok iyi bir işi çıkardığı ortada. Aslında bu iyi olduğu kadar büyük de bir iş. Çünkü Fallout Tactics'deki her bir bölüm ilk iki oyunda ki en büyük kasabadan defalarca daha büyük.

Haritaların büyüklüğü sizi başta çok etkiliyor. Ama zamanla arada bir iki tane de daha küçük haritada geçen farklı bölüm arıyor gözleriniz. Çünkü her bölümün en az 4-5 saat sürmesi zamanla yorucu oluyor. Ama yinede haritaların büyük olmasından yakınmak haksızlık olur. Çünkü her bölümün içinde farklı mücadelelere girmenizi ve kimi bölümlerde işlerin ve görevlerin aniden değişmesini buna borçluyuz. Aksi takdirde oyun oldukça sıkıcı olabilirdi.

Son Detaylar

Fallout Tactics'de kullanılan ses ve müzikler önceki oyunlar ile hemen hemen aynı. Her aksiyon ve her silah tipi kendi ayrı ses efektine sahip. Böylece ses ile düşmanın elinde ne olduğunu kestirebiliyorsunuz. Efektler gerçekten hoş ve çarpışmalar boyu tekrarlanıp durması sıkıcı olmuyor. Müzikler de Fallout klasiği. Oyunun için yaklaşık bir saatlik karanlık ve garip müzik hazırlanmış. Wasteland'in o ürkütücü ve acımasız atmosferi, kullanılan müziğe çok şey borçlu. Zaten Interplay'in tüm oyunlarında müzikler birinci sınıftır.

Oyunda kullanılan yapay zeka standart zorluk seviyesinde hiç de parlak değil. Ancak daha zor olan diğer iki derecede NPC'ler gerçekten coşuyor. Hareketlenmeye, kalkıp ateş edip tekrar eğilmeye ve sizin gibi az çok taktik yapmaya başlıyorlar. Ama adı üstünde zor bölüm bu ve yapay zekadaki gelişimi sizin sağlığınızdaki gerileme takip ediyor.

Ama sizi NPC'lerde kesmezse eşi dostu toplayıp multi-player'da oynayabilirsiniz. Hey be!!! Bu günleri de mi görecektik; multi-player Fallout oynuyoruz. Üstelik multi-player oynarken farklı karakterlere de bürünebilirsiniz. Deathclaw veya köpeklerden oluşan takımlarla savaşmak gerçekten farklı bir zevk. Single-player oynarken de ekibinize Deathclaw'lar, Ghoul'lar ve hatta Mutant'lar eklebiliyorsunuz zaten. Ama asıl karakteriniz insan olmak mecburiyetinde.

Küpe Diyorum, Zarar!

Fallout Tactics her şeyi çok ince düşünülmüş ve her açıdan deliler gibi detaylandırılmış çok sağlam bir oyun. Eğer daha önceden Fallout oynamışlığınız varsa Tactics'de ki değişikliklere kısa sürede adapte olup oyunun tadını çıkarabilirsiniz. Ama ilk defa Fallout oynayanlar için bu kadar detay biraz ağır gelebilir. Siz yinede kafanıza takmayıp oyunun keyfini çıkarmaya çalışın bence. Sonuçta oyunda ki detayların yarısını fark etmeseniz bile bu harika bir oyun. Mesela ben ilk Fallout'u günler ve geceler boyunca oynayıp sonuna gelip de her şeyin arkasındaki iblisi öldürmek üzereyken ara yüzdeki koca silah butonlarına basmanın şarjör değiştirdiğini fark etmiştim. O ana dek inventory'yi aç, kurşunları silahın üzerine sürükle, fazladan 2 hareket puanı kaybet; ne kadar da zorlanarak oynamışım meğer. Ama oyun bitmek üzereydi, iblis artık avucumun içindeydi ve önemli olan buydu. Zaten Fallout Tactics en az iki kere bitirilmeyi hak eden bir oyun. İlk oyun boyunca nasıl olsa bütün detayları çözersiniz.

Sonuç olarak Fallout, bir RPG olmasa bile Fallout Tactics ile büyük bir geri dönüş yapıyor. Biz hala bir gün Fallout 3'ün geleceğine yönelik umudumuzu kaybetmedik ama Tactics bizi mest etmeye yetti. Bu arada Fallout Tactics'e sardıran arkadaşların memlekete oyun gelmiyor diye üzülmesine gerek yok. Çünkü birkaç ay başka oyuna ihtiyacınız olmayacak. ■ ■ ■

Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

LEVEL CLASSIC



LEVEL CLASSIC

«Kim ne derse desin, **Peter Molyneux** bu işi biliyor. Black&White tam bir şaheser.»

BLACK & WHITE

Yorum yok. Önce deliriyor olma ihtimalimi gözden geçirmem lazım.

Evet evet. Bu oyun insanın üzerinde böyle tuhaf bir etki yaratıyor. Birçok oyunda yönettiğim insan için endişelenmiş veya üzülmüş olabilirim. Ama daha önce hiçbir oyunda, bir maymuna bağırdığımı hatırlamıyorum. "Oraya gitme salaaak! Ben sana öyle mi öğrettim! Getir o ağacı buraya, köye getir köyeee! Eh be, gitti denize attı koca ağacı. ZALAK HAYVAAAN! Hey yüce Allah'ım, sen bana sabırlar ihsan eyle!" gibi cümleler topluluğu, bu oyuna başladığımızdan beri Tuğbek ve benim ekrana karşı giriştiğimiz monologlardan yanlızca birisidir (Tuğbek'le birlikte başlamıştık Black & White'a, ama o daha sonra dayanamayıp Fallout Tactics'in metalik kollarında gün batımına doğru gitmeyi ve giderken de... neyse)

Peter Molyneux adlı oyun tasarımcısını bilmiyor olsanız bile, oyunlarından birini veya birkaçını *mutlaka oynamışsınızdır*. 8 bit'lik ev bilgisayarlarından bu yana birçok oyuna imzasını atan Molyneux'un yaptığı oyunlar arasında Powermonger, Populous, Syndicate, Magic Carpet, Dungeon Keeper sayılabilir. Bu oyunların ortak yanı, hepsi de ya kendi türünde çığır açmış, ya da başlı başına yeni bir tür yaratmıştır. Powermonger hala ben de dahil olmak üzere birçokları tarafından ilk Real Time Strateji olarak kabul edilir. Ve Molyneux oyunlarının bir diğer ortak yanı da, hemen hepsinin *tek bir konuyu ele almış olması: Tanrıcılık*. Peter Molyneux'un neden böylesi bir fikre saplanıp kalmış olduğunu bilmiyorum, ama yaptığı işte mükemmel olduğunu biliyorum.

Black & White tamamen bir deha ve yaratıcılık ürünü. Daha önce pek az, belki de hiçbir oyunun Black & White kadar oyuncuyu serbest bıraktığını görmemiştim. Belki Ultima Online, belki de Elder Scrolls serbestlik konusunda baş edebilir Black & White ile. Ama B&W'ın serbestliği, oyun alanının müthiş geniş olmasından değil, dizaynındaki mükemmellikten kaynaklanıyor. Bir strateji oyunu için önem taşıyan hiçbir nokta atlanmamış, ayrıca akla hayale gelmeyecek de birçok yenilik eklenmiş oyuna.

Önyargıyı Bir Kenara Bırakın

Black & White'da dünya üzerindeki bir el ile temsil edilen bir tanrısınız. Amacınız, bulunduğunuz adadaki köylerin size inanmasını sağlamak ve etki alanınızı genişleterek rakip tanrıların inananlarını da kendi yanınıza çekmek. Köylülerin size inanmasını istediğiniz şekilde sağlayabilirsiniz. İsterseniz *ambarlarını* tahılla doldurun, inşaatlarını bitirmeleri için odun toplamalarına yardım edin veya tepelerinde beyaz güvercinler uçurtup mutluluktan mest olmalarını sağlayın. Veya isterseniz size inanmayan köylere ateş topları yağdırın, bir köylüyü alıp diğerlerine ibret olsun diye okyanusun derinliklerine fırlatın, dev kayalarla evlerini başlarına yıkın. Köylerin inancını istediğiniz şekilde sağlayabiliyorsunuz, zaten oyun da ismini burada alıyor: *Black & White, kötü ve iyi. Birçok oyunun aksine* iyi olmanın kötü olmak üzerine bir avantajı yok, hatta bazı durumlarda kötü olmak daha avantajlı bile olabiliyor. Ama genel olarak oyunda nasıl davranmak isterseniz öyle davranabiliyorsunuz.

Köylülerinizin bazı ihtiyaçları var. Bu ihtiyaçları olduğunu, köy ambarının yanındaki küçük bayraklardan görebiliyorsunuz: Yiyecek, odun, çocuk, ev ve köy bınaları olmak üzere beş çeşit. Bu ihtiyaç-

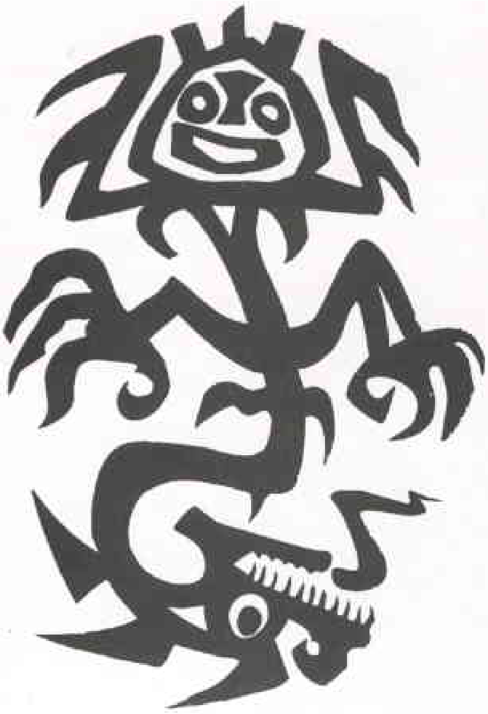
BLACK & WHITE	95
Grafik • Böylesi bir zoom kapasitesi, böylesi grafik güzelliği ne görüldü ne de duyuldu. Yakından bakınca bazı hatalar gözüküyor, ama, olur be o kadar!	
Atmosfer • Kendinizi cidden insanüstü bir varlık gibi hissetmenizi sağlayan bir başka oyun bilmiyorum ben. Ya siz?	
Ses • Müzik sürekli arkaplanda ve olması gerektiği gibi. Hiçbir zaman rahatsız etmiyor. Ses efektleri ise, mükemmele yakın	
Oynanabilirlik • Çok uzun zamandan beri ilk defa bir oyunu çözmekte zorlandım. Ama normaldir, çünkü türünün ilk örneği ve oynanış bakımından çok yeni şeyler getiriyor. Alıştıktan sonra ise oynamak çocuk oyuncağı.	

Eee, patron... Şu yüce varlık konusunu yeniden gözden geçirdim de...



İşte Tuğbek'in meşhur Babu'su. Bir ayda ne hale getirdi melek gibi hayvanı!





ları isterseniz siz karşılayın, bir büyü yapın ve havadan ambara yiyecek yağsın, veya birkaç köylüyü elinize alıp tarlaya bırakın, çiftçilik yapsınlar. Seçim sizin. Ve bütün ihtiyaçlar birbiriyle ilgili. Karnı aç olan köylüler başka bir şey düşünemez ama bir kere doydular mı, çocuk yapmak isteyeceklerdir. Karşı cinsten iki insanı yanyana getirip Breeder Diciple'ları (damızlık insan :)) yapabilirsiniz, ama birkaç saat sonra köyde ışsız güçsüz dolaşan bir sürü insan görebilirsiniz. Eninde sonunda bu insanlar daha çok ev için ağlayıp sızlayacaklar. Daha çok ev yapabilmek için daha çok odun bulmanız gerekecek (ormanların çok çabuk tükendiğini de hemen söylemeliyim). Evler yapıldıktan sonra da yine yiyecek istemeye başlayacaklar. Ve bu böyle sürüp gidecek, eğer birkaç sayfa sonra size vereceğim taktikleri izlemezseniz. Benim oyun hakkındaki tek olumsuz düşüncem, bu köylülerin ihtiyaçları meselesi. Resmen bebek gibi uğraşmanız gerekiyor köylülerinizle, çok gerekmedikçe öleceklerini bilseler kıçlarını kaldırıp kendileri hiçbir işe koşmuyorlar. Bence köylülerin kendi kendilerine daha fazla yetebilmeleri gerekirdi.

Büyüler ve Mucizeler

Oyunda yapabildiğiniz büyüler Miracle (mucize) olarak adlandırılmış ve dua gücüyle (Praying Power) yapılıyorlar. Büyüler için gerekli dua gücünü elde etmek için, köy merkezindeki heykeli tutup yukarı çekerek köylülerinizin ne kadarının size dua etmesini istediğinizi belirliyorsunuz. Bunu yaptığınızda köylüler tapınağınıza gidip sunak taşınızın etrafında dans etmeye başlayacaklar, yani size dua edecekler. Giderek biriken dua gücünüzü sunak taşınızın parlamasından ve üzerine geldiğinizde yazan Praying Power'dan anlayabilirsiniz (herhangi bir şey hakkında bilgi almak için üzerine gelip beklemeniz veya F1'e basmanız yeterli). Tabii tapınan köylülerin de ihtiyaçları olacaktır, başta yiyecek olmak üzere. Ayrıca, çok fazla tapınırlarsa yorgunluktan ölenler olacaktır. Bu durumda köy merkezindeki heykeli aşağı çekerek tapınan köylüleri eski işlerine yollayabilirsiniz. Ama unutmayın, Teleport, Shield gibi büyüler sürekli büyü gücü yediklerinden sürekli dua gücüne gerek duyarlar.

Tabii köylerinizin bakımında yalnız değilsiniz. Dünya üzerinde sizi temsilen bulunan dev bir hayvanınız da var. Ve bu hayvan, bir noktadan sonra, oyunu oynamak için tek sebebiniz olacak. Çünkü Black & White'daki yaratık yapay zekası, şimdiye kadar bir bilgisayar oyununda görülmüş en ileri yapay zeka. İlk bölümün başlarında bulduğunuz ve üç yaratık arasından seçtiğiniz yaratığınıza (maymun, kaplan veya inek) istediğiniz herşeyi öğretebiliyorsunuz. Onu bulduğunuzda bir bebek gibi boş boş etrafına bakan, kakasını tutmayı, nerede nasıl uyuyacağını, nasıl karnını doyuracağını bilmeyen bebek yaratığınızın, zaman geçtikçe çevre köylere dehşet saçan boynuzlu dev bir canavara dönüştüğünü görmek insanın içini ısıtıyor! (tabii sizin yaratığınız iyi olabilir, sanırım yedirdiğim şeylerden böyle oldu benimki. Evet, tabii.)

Kukla Ustasının İpleri

Yaratığa bağlayabileceğiniz üç çeşit ip var. İyilik ipi, kızgınlık ipi ve eğitim ipi. Elinizde eğitim ipi varken yakınlarında yaptığınız hemen her şeyi öğrenen yaratığınızı çeşitli bina, insan, nesne ve hayvana bağlayarak ve onları seyretmesini sağlayarak da eğitebiliyorsunuz. İyilik ipiyle bağladığınızda çevresine karşı daha sevecen, kızgınlık ipi ile bağladığınızda daha kızgın ve yıkıcı oluyor. Ayrıca, onun yanında yaptığınız büyüleri de yavaş yavaş öğreniyor, daha sonra da kendisi yapmaya başlıyor. Yaratığınız yakınlardayken hangi büyüyü kime yaptığınıza dikkat edin, çünkü sadece büyüyü değil, kime ve ne zaman yaptığınızı da öğrenen yaratığınız direk olarak sizi taklit etmeyi seviyor. Yani yanlış bir zamanda yapılmış bir Fireball büyüsü, hayvanın kendi köylülerini yakmanın iyi olduğunu zannetmesine neden olabilir. Hayvanınıza yaptığı bir şeyin iyi mi kötü mü olduğunu öğretmek için, onu dövmeli veya sevmelisiniz. Mesela tarlaları sulayarak size yardım etmesini istiyorsanız, önce yaratığın gözünün önünde tarlaları birkaç defa sulayarak hem Miracle Water büyüsünü, hem de onu nerede kullanması gerektiğini öğretmelisiniz. Daha sonra bunu kendisi yapmayı deneyecektir. Başarısız olduğu her denemeden sonra üzerine tıklayıp mouse'u hızlı bir şekilde sağa sola sallayarak tokat atar, başardıktan sonra da severek ödüllendirirseniz sonunda neyi, nerede ve nasıl yapması gerektiğini öğrenecektir. Eğitim olayı bir süre zevkli oluyor, daha sonra sıkabiliyor ama yaratığınızla ne kadar çok ilgilenir ve ne kadar çok eğitirseniz, o da size o kadar çok yardımcı olacaktır.

Yaratığın dış görünüşü de zamanla değişiyor. Eğer iyilik yapmayı seviyorsa gökkuşağı renkli tatlı bir hayvan, kötülüğe meyilli ise siyah derili boynuzlu bir canavar haline dönüşüyor. Ne kadar sık ve ne tür yemekle beslediğinize göre cılız veya şişman olabiliyor. Kayalarla ve ağaçlarla ne kadar çok oynarsa o kadar güçlü ve hızlı oluyor.

Yaratığımızı şimdilik kendi halinde bırakalım. İlginçtir, Black & White'da herhangi bir oyun içi menü yok. Menü yerine mouse ile yaptığınız hareketleri algılayan yeni bir sistem kullanılmış. Mesela büyü menüsünü açmak için mouse ile helezon çizmeniz yeterli. Sağ altta çıkan büyülerden istediğinizi, gerekli şekli mouse ile çizerek yapabilirsiniz. Bazı büyüleri çizmek zor olabiliyor (ev şeklindeki teleport büyüsü gibi), bunları tapınak ve köy merkezinden de seçebilirsiniz. Ama bir süre sonra patır patır büyü çizmeye alıştığınızı farkedeceksiniz.















Kırmızı Ambulans

Bu kadar sıkı özellikler içeren bir oyunun grafikleri nasıl olabilir? Kıytırık değil mi? Yanlııış, adamlar nasıl yapmışlar bilemiyorum ama, Black & White grafik konusunda da mükemmel. Şimdi size hayvanınızın animasyonlarından mı, doğup batan güneş, değişen hava şartları, adanın üstünden geçen bulutların gölgeleri, çizdiğiniz büyülerin ışık efektlerinden mi bahsetsem. Yoksa bir köylünün gözünün akını gördüğünüz yakınlıktan, tüm adayı gördüğünüz yüksekliğe çıkabildiğiniz akıllara durgunluk veren zoom sisteminden mi. Ayrıca, oyunda kullanılan fizik sistemi de hiç yabana atılır cinsten değil. Yamacın tepesine koyduğunuz bir kaya, gerçek dünyada olmasını bekleyeceğiniz şekilde yuvarlanıyor, hasarı neresinden aldığına bağlı olarak evlerin duvarlarının bir kısmı yıkılabiliyor, yaratığınızı sıkı bir şekilde pataklad ığınızda yanaklarında morluklar oluşabiliyor. Oyunun anlatmakla bitmediğinin farkındayım ama benim suçum ne?

Ses bakımından da hiçbir eksiği yok Black & White'ın. Adaya olası en yüksek mesafeden baktığınızda rüzgardan başka bir ses duymazken, yaklaştığınız oranda seslerin çeşidi ve detayı da giderek artıyor. Ormanda cırcır böcekleri, kuşlar ve yaprakların hışırtısına kadar duyarken, köylere yaklaştığınızda çocukların cıvıl cıvıl gülmeleri, havlayan köpekleri, güneş doğarken öten horozları duyabiliyorsunuz vs. vs. vs. Allah'ım çıldırıciiim, bitmiyor bu oyunun güzellikleri!

(İmdat! Biri beni durdursun!) Yetmedi mi? Oyunun Outlook Express'inizle elele verip oyundaki köylülerin isimlerini mailbox'ınızdaki arkadaş ve tanıdıklarınızın isimleriyle değiştirdiğini söylesem. Veya oyunu www.bwgame.com adresine kayıt ettirdikten sonra, Black & White'ın sürekli olarak oyunu oynadığınız şehirdeki hava durumunu Internet üzerinden kontrol edip, oyundaki hava durumunu pencerenin dışındaki hava durumuna göre ayarladığını söylesem. Veya oyunu oynarken bir sesin zaman zaman bir şey fısıldadığını duyduğumu, ama bu sesin aslında benim adım olduğunu anladığımda beynimin kafatasımdan fırlayıp odada şöyle bir-iki tur attığını söylesem. Veya, veya, veyaaaa.... imdaaat ben deli değilim, bırakın beni, götürmeyin beni o yumuşak duvarlı beyaz odaya!

Taktik ve Stratejiler

Evet arkadaşlar, şaftı dağıtan Sinan'ı "Yazar Rehabilitasyon Odasına" kapatmak zorunda kaldık ve ben alter-ego Blaxis, adamın notlarından derlediğim bir taktik rehberi ile yazıya devam etmek istiyorum. Biliyorsunuz, inceleme yazılarında normalde taktık vermeyiz ama B&W'ı anlamak ve çözmek bizi bile bayağı zorladığından size yardımcı olacak bazı basit ve karmaşık ipuçları vermem gerektiğini düşünüyorum. Şöyle ki...

* Hayvanınız, her zeki yaratıkta olduğu gibi, uzun süre yapmadığı şeyleri unutabiliyor.

* Yaratığınız sizinle aynı hayat görüşünde olmak zorunda değildir. Siz kötüyken, o gökkuşağı renkli bir melek olabilir. Böylece uygulayabileceğiniz stratejiler çok çeşitlenecektir.

* Black & White, dünyadaki en acı gerçeklerden birisini gözümüze sokuyor. "Hayvanlar insanlardan çok daha akıllıdır". Hayvanınız etrafında olup biteni izleyip dengeli bir şekilde yaşamayı öğrenmeye çalışırken, oyundaki en iğrenç yaratıklar olan insanlar sadece tüketmeyi amaçlıyorlar. Hiçbir zaman ihtiyaçları bitmiyor, hep daha fazlasını istiyorlar, ormanları ve diğer doğal kaynakları birkaç dakika içinde yokediyor, tavşan gibi üreyip, çekirge gibi yayılıyorlar!

Basit Taktikler

* Köylülerin en temel ihtiyacı yiyecektir. Yemekleri yokken diğer ihtiyaçlarını unuturlar. Eğer kötü tanrıyı oynuyorsanız, onları aç bırakabilirsiniz. Ama iyi tanrı olacam derseniz, başınız dertte demektir, çünkü karnı doyan köylüler, diğer ihtiyaçlarını düşünmeye başlayacaklar. Önce üremek isteyecekler, üredikten sonra ev isteyecekler, sonra yine yiyecek isteyecekler. Bu da, eğer önüne geçemezseniz, sizi çıldırtacak bir kısır döngüye sokacaktır. Eğer kötüyü oynuyorsanız problem yok, zaten size inananlara acı çektirmek için yiyeceklerini kısacaksınız. Ama iyiyi oynuyorsanız, Allah size kolaylık versin diyorum :)

* İlk ada eğitim amaçlıdır. Bu yüzden, yaratığınıza mümkün olan herşeyi, büyüler dahil, öğretmeden bu adayı bitirmeyin. Adadan gitmek istediğinizde, son altın parşömene (dev yaratığın hakkında sizi uyardığı parşömen) tıklayın.

* Zamanı ALT+1 ve ALT+2 tuşları ile yavaşlatıp hızlandırabileceğinizi biliyor muydunuz?

* Köyün hemen yanında hazır buyuler üreten bir Miracle Dispenser var ama ürettiği büyü hiçbir işinize yaramıyor mu? Sorun değil, hemen o büyüyü işinize yaratalım. Miracle Dispenser'ın ürettiği büyüyü çift tıklayarak elinize alın ve mouse'u sağa sola sallayarak *büyüyü iptal edin. Gördünüz* mü, büyü gücü tapınağınıza aktarıldı ve istediğiniz bir başka büyüde kullanılmak üzere hazır bekliyor!

* Yaratığın öğrenmesini onu çeşitli binalara bağlayarak sağlayabileceğiniz gibi, öğrenme ipinin ucunu elinizde tutarak da sağlayabilirsiniz. Ama bu şekilde bir şeyler öğretmek hem kolay, hem de zordur. Yaratık sürekli gözünüzün önünde olacağı için yanlış yaptığı bir hareket sonucunda hemen tokatlayabilirsiniz. Bu iyi. Ama siz iki saat büyü yapmaya çalışırken yaratığınız ilgisini çeken bir başka şeye bakıyor olursa, bütün uğraşlarınız boşa gider. *Yaratığınıza herhangi bir şey* öğreteceğiniz zaman sizi izliyor olmasına dikkat edin.

* Eğer erkekleri Breeder Diciple yaparsanız, gördükleri her kadınla çiftleşeceklerdir. Büyük hata, üç vakte kadar nüfus artışı yüzünden başınız derde girecek. Ama kadınları Breeder Diciple yaparsanız, bir kez hamile kalırlar ve dokuz ayda bir çocuk doğururlar. Eğer acil nüfus artışına ihtiyacınız yoksa, sadece kadınları Breeder yapın.

* Yukarıda yiyecek ve üreme ihtiyaçlarının bağlantılı olduğundan bahsetmiştim. Eğer iyi tanrı olacaksanız köylülerin bütün ihtiyaçlarını eksiksiz



LEVEL CLASSIC

karşılamanız gerekiyor, bunun için de çok iyi denge oturtmanız gerekiyor. Ama bu dengeyi bulana kadar da bayağı küfür edeceksiniz (sadece içinizden :)). Benim size tavsiyem, köylülerin üreme hariç bütün ihtiyaçlarını eksiksiz karşılayın. Bir süre sonra yaşlılıktan ölenler olacaktır. Yani onların ölmesine siz sebep olmamış olacak ve iyilikten kötülüğe kaymayacaksınız. Ölenlerden boşalan ev sayısına dikkat edin. Hemen iki üç köylüyü Breeder yapın. Kreşteki çocuk sayısı, boş ev sayısına denk olunca Breeder'ları elinize alıp sallayın veya başka bir göreve verin. Bu şekilde hem nüfusu dengede tutar, hem de kötü bir tanrı olmazsınız.

* Her tür yaratık için en ideal yiyecek balıktır. Çünkü balıklar çabuk ürerler, hemen her yerde bulunurlar ve kolay kolay tükenmezler.

* Yaratığınız susuz kaldığında yapmanız gereken onu salıvermektir. İçeceği suyu kendisi bulur. Zaten yaratığınıza sizin su getirmenizin de bir yolu yoktur.

* Size tapınanlarla daha az uğraşmak için, önlerine yiyecek yığmanın hiçbir faydası yoktur. Yüksek miktarda yiyecek de, az miktarda yiyecek de tapınanlar tarafından aynı sürede tüketilecektir. Yani gereksiz yere fazladan yiyecek verip harcamayın.

* İşi gücü olmayan köylüler köy meydanında boş boş otururlar. Eğer iyi tanrıyı oynuyorsanız, bu insanları hemen rakip köylere misyoner veya tüccar olarak gönderin! Boş oturan köylüler hiçbir işinize yaramadığı gibi, sürekli yemek yiyip çoğalırlar. Tabii eğer kötüyü oynuyorsanız, böyle bir derdiniz olmaz, boş duran her köylü potansiyel kurbanlıktır! Onları tapınakta kurban edip bol bol büyü gücüne kavuşabilirsiniz. Ayrıca, yaratığınıza da boş oturan köylülere acı çektirecek şeyler yapmayı öğretebilirsiniz.





* Yüzeyin genişliğine bağlı olarak kuracağınız çeşitli evler ve binalar da farklı olacaktır. İki Scaffold ile yapacağınız bazı evler dört, bazıları da beş köylü barındırabilir. Buna dikkat edin.

İleri Düzey Taktikler

* Yaratık eğitiminde başarılı olabilmek için, yaratığın zekasını oluşturan yapay zekayı anlamanız lazım. Bu yapay zeka iki seviyeli çalışıyor. Yaratığa yemek yemeyi öğretmek hakkında bir örnekle bunu açıklayayım.

1. seviye yaratık zekası (basit eğitim yaklaşımı): Yaratığınız bebekken kendisi için neyin iyi olduğunu ve ne yemesi gerektiğini bilmez. Ona yiyeceğini sizin vermeniz gerekir. Ama bunu yaparken izlediğiniz yol, yaratığın yemek alışkanlığını farklı etkileyecektir. Diyelim ki yaratığınıza acıktığında karnını balıkla doyurması gerektiğini öğretmek istiyorsunuz. Eğer ona balığı siz verip, yedikten sonra severek ödüllendirirseniz, yaratığınızın sadece acıktığında yemek yemesi gerektiğini öğrenmesini sağlarsınız. Yaratığın düşüncesinde olay şöyle gelişmiştir.

Ben ACIKTIĞIM için BALIK YEDİM ve sahibim beni ÖDÜLLENDİRDİ

Yani yaratığınız yemeği yedikten sonra onu severseniz, balık yediği için mi ödüllendirildiğini, yoksa acıktığı için mi ödüllendirildiğini tam olarak anlayamaz. Acıktığı zaman beslenmesi gerektiğini öğrenmiştir. Ama acıktığı zaman BALIKLA beslenmesi gerektiğini öğrenmemiş olabilir. Bu, yaratık eğitiminde izleyebileceğiniz basit yaklaşımdır.

2. seviye yaratık zekası (kompleks eğitim yaklaşımı): Yukarıdaki örneği bu sefer yaratık zekasının daha derinine inerek ele alalım. Eğer yaratığınıza acıktığında balık yiyerek doyması gerektiğini öğretmek istiyorsanız, daha fazla çaba sarfetmelisiniz. Kompleks eğitim yaklaşımını uygulayacaksanız, yaratığı deniz kıyısına götürmeli ve balıklara KENDİSİNİN gitmesini beklemelisiniz. Yaratık balıkları omuzunun üstünden atabilir (ne yapacağını bilmediği herşeye bunu yaparlar) veya yiyebilir. Kompleks eğitimde dikkat etmeniz gereken, yaratığı bir şeyi yaptıktan SONRA değil, onu yapmayı düşünüp harekete geçtiğinde sevmektir. Yani basit eğitimdeki gibi balığı yedikten sonra değil, balık yakalamaya giderken sevmelisiniz. Bunu yapınca yaratığınız şöyle düşünecektir.

Ben BALIK YAKALAMAYA giderken sahibim beni ÖDÜLLENDİRDİ

Böylece balık yakalamanın iyi bir şey olduğunu öğrenecektir. Balıkları aldıktan sonra onları atarsa, bir iki tokat atın. Böylece balıkları atmaması gerektiğini öğrenir ve şöyle düşünür.

Ben balıkları ATTIĞIM İÇİN sahibim bana KIZDI

Eninde sonunda eline aldığı balıkları yiyecektir. Yedikten sonra sakın sevmeyin, bu sadece daha aç olması gerektiğini zannetmesine yol açar. Bu durumda "Your creature will be more hungry from now on" mesajını alırsınız. Eğer kompleks eğitimi doğru uygulamışsanız alacağınız mesaj "From now on your creature will eat that sort of thing more" mesajını alırsınız.

Gördüğünüz gibi kompleks eğitim sabır ve zaman gerektiriyor. Ama kendi kendine yeten ve sizin istediğiniz gibi davranan bir yaratık istiyorsanız, kompleks eğitimi tercih edin. Yoksa oyunun ilerleyen safhalarında ve net üzerinden oynadığınız oyunlarda yaratığınızın her şeyiyle sizin uğraşmanız gerekir ki bu da can sıkar.

* Eğer yaratığınız iyi ise, zaman zaman bir köylüyü eline alıp sevdikten sonra yere koyacaktır. Bu sırada yakınlarda karşı cinsiyetten bir köylü varsa, yaratığın yere bıraktığı köylü Breeder ola-







caktır. Bir de yaratığınızın bunu sık sık yaptığını düşünürseniz, yakın zamanda köylerde bıdıl bıdıl çocuklar koşturmaya başlayacak demektir. Köy yönetimini kabusa çeviren nüfus patlaması yaşamak istemiyorsanız, yaratığınız bir köylüyü eline aldığı anda eğitim tasmasını elinize alıp, köylüyü en çok ihtiyaç duyduğunuz görevle ilgili yere götürmesini sağlayın (orman veya workshop mesela). Böylece, yaratığınız köylüyü yere bıraktıktan sonra onun oduncu veya workshop çalışanı olmasını sağlar. Bunu yaptıktan sonra yaratığınızı severseniz, hem gereksiz nüfus patlamasından kurtulursunuz, hem de yaratığınızın köylüleri ihtiyaç duyulan işlere vermesi gerektiğini öğrenmesini sağlarsınız.

Black & White'daki Bazı Hatalar

Balık: Yaratıklar için ortalama en iyi yiyeceğin balık olduğunu söylemiştim. Ama B&W hakkındaki forumların çoğunda yazdığına göre, yaratığa sürekli balık yedirmek, yavaşça iyiden kötüye dönmenize neden oluyor! Bu çok kötü, çünkü balık her tür yaratık için en ideal yiyecek. Buğday tüm yaratıklarda gaz yapıyor ve bir hayvan da buğday sevmiyor, zorla yedirmek zorunda kalıyorsunuz.
İnek/at/koyun gibi yiyecekler de çok yavaş ürüyorlar. Ayrıca, sürekli balık yiyen yaratıkların daha zor doymaya başladıklarına ben tanık oldum.

Yaşayan Ölüler: Eğer yaratığınız yeni ölmüş bir köylüyü eline alırsa, köylü iskelet halinde etrafta dolaşmaya devam ediyor. Bunun yaratığın eline aldığı köylüyü iyileştirme etkisinden mi, başka bir şeyden mi kaynaklandığını bilmiyorum ama oyundaki bir hata olduğu açık.

Geçmeyen Lanet: Ben henüz son adaya geçemedim çünkü yaratık eğitimiyle ilgili bütün olasılıkları denemekle uğraşıyorum. Ama birçok Black & White oyuncusunun bildirdiğine göre, eğer oyunu bitirirseniz, son adada yaratığınıza yapılan lanet geçmiyormuş! Ve bundan sonra oynadığınız bütün oyunlarda hem karakteri tersine dönüyor (yani iyi ise kötü oluyor) hem de giderek küçülüyor! Ben bu olay hakkında doğru bir bilgi edinene kadar son bölüme geçmemenizi, eğer geçecekseniz de birazdan anlatacağım şekilde yaratığınızın yedeğini almanızı tavsiye ediyorum.

Diğer Yaratıklar

Black & White'ın başında seçebileceğiniz üç yaratık var. Ama oyun ilerledikçe başarıyla tamamladığınız bazı gümüş parşömen görevlerinden sonra yaratığınızı bir değiştirebiliyorsunuz. Bunun için eski yaratığınızı, yenisinin yanına getirmeniz yeterli. Yaratığınızın bütün bilgisi yeni yaratığa geçecek ve eski yaratığınızla aynı büyüklükte olacaktır.

Peki diğer yaratıklara nasıl ulaşacaksınız?

Birinci ada:

Koyun: Sizden koyunlarını bulmanızı isteyen çiftçinin bütün koyunlarını bulun (10 tane)

İkinci ada:

Zebra: Müzikli kayalar bulmacasını çözebilirseniz ortaya çıkan daireye şunları koyun: Yaratık dışkısı, Fireball ile tutuşturulmuş bir kaya ve bir kurt. Bunların üzerine de daireyle aynı boyutta bir Shield büyüsü çakın.

Üçüncü ada:

Şempanze: Yaşlı insanları gençleştiren cadıya bir çocuk verin. Ama bunun zamanlamasını iyi ayarlamanız lazım. Çocuğu, cadının başı dönerken vermelisiniz. Böylece kafası iyice karışan cadı, çocuğu şempanzeye çevirecek.

Dördüncü ada:

Kaplumbağa: Sahildeki çocuğun balıkları yakalamasına yardım edin (suya tıklayıp balıkları korkutarak hepsini ağın içine toplamaya çalışın)
Kurt: Kör kadını Aztek köyüne kadar koruyun.

Beşinci ada:

Aslan: Kurtu, koyunlara kadar götürün.
Boz ayı: Ormandaki yaratık dışkılarını temizleyin.
Kutup ayısı: *İlk adada yardım ettiğiniz denizci göçmenlere tekrar yardım edin.*

Yaratığın Yedeğini Almak İçin

Black & White çok karmaşık bir oyun. Sadece Save dosyalarını bir kenara kopyalayarak yaratığınızı yedekleyemezsiniz. Oyunu yeniden kurmanız gerektiğinde, veya bizim gibi ofisteki yaratığınızla evde de oynamak isterseniz yapmanız gerekenler aşağıda. Ama şimdiden sizi uyarıyorum, Registry ve dosya kopyalama konusunda hiçbir şey bilmeyen kişiler bu ayarları yaparken yanlışlıkla bilgisayarı çalışmaz hale getirebilirler, sonra mesuliyet kabul etmiyorum.
Oyunun kurulduğu klasörü açın
Şu iki klasörü bir başka yere kopyalayın:



Program Files / Lionhead Studios Ltd / Black & White / profiles
Program Files / Lionhead Studios Ltd / Black & White / scripts / creaturemind
Regedit programını çalıştırın (Başlat Menüsü / Çalıştır / regedit)
(Ctrl + F)'e basıp "LHMultiplayer" klasörünü aratın (tırnaklar olmadan). Bu klasörü seçin ve yukarıdaki *Dosya Menüsünden* "Kayıt Dosyası Ver" seçeneğini seçin. Klasörün yedeğini "lhyedek.reg" isimli bir dosyaya kaydedin ve çıkın.

Artık yaratığınızı istediğiniz yere cebinizde götürebilirsiniz...

Yaratığı başka bir Black & White'a yüklemek için yukarıdaki iki klasörü orijinal klasörlerin üzerine kopyalayın ve lhyedek.reg'e çift tıklayıp çalıştırın. Böylece hem yaratığınız, hem de save dosyalarınızı başka bir bilgisayardaki Black & White'da da kullanabilirsiniz.

Blaxis abinizden bu kadar dostlar, bakalım Sinan şoktan ne zaman çıkacak?

...Yaklaşık Üç Hafta Sonra

Tamam sakinim, bırakın beni. E BIRAKIN AAA, yazıyı bitirecem. Evet sevgili okuyucular, herşey bir yana, sırf üstlendiği görevi tam olarak yerine getirdiği için bile alınır Black & White. Sanıyorum geçen sene Sims'in başardığını bu sene Black & White başarıyor. Şimdiden yılın en iyi oyununu seçmiş gibiyim. ■ ■ ■

Onur Bayram I onur@level.com.tr

TEKNİK BİLGİ

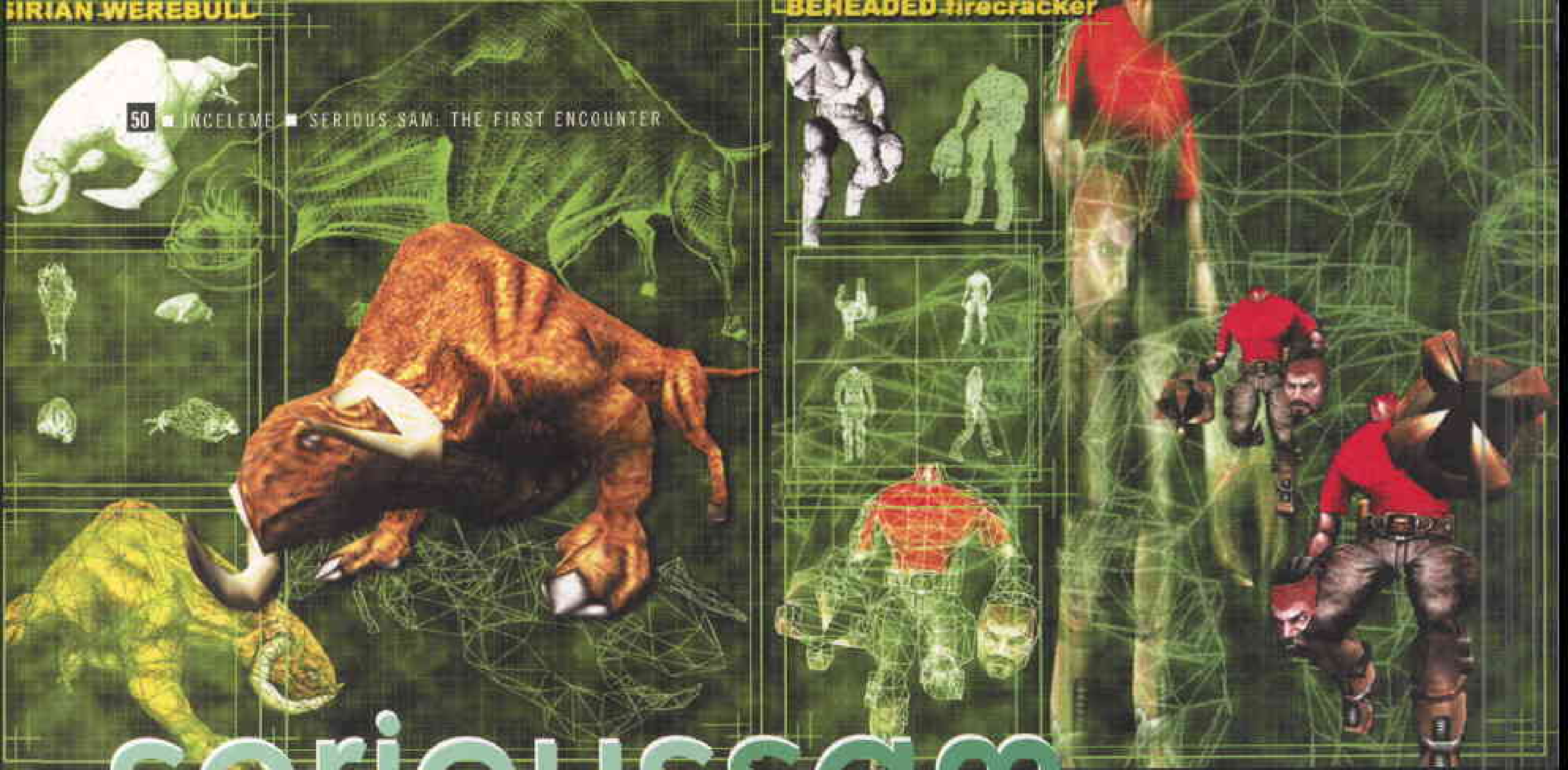
Bilgi İçin • www.bwgame.com
Yapım • Lionhead Studios
Dağıtım • EA Games / Aral İthalat

Minimum Sistem • Minimum Sistem: PentiumIII 350, 64 MB Ram, 600 MB HD Alanı, 8 MB Ekran Kartı

Multiplay • Ağ ve Internet üzerinden







serioussam
the first encounter

Baba adı Duke Nukem, ana adı Doom, doğum tarihi 2001!

Daha geçen ay "İlk Bakış" köşesinde bu oyuna yer vermiştik. Tabii o zaman oyunun Beta versiyonu vardı elimizde ve doğrusu ne Sinan ne de ben diğer işlerden zaman ayırıp Serious Sam'i suyunu çıkarana dek oynayamamıştık. Sonra oyun piyasaya çıktı ve biz de tam sürümünü bulduk, işte o zaman bunun beklediğimden çok daha iyi olduğunu gördüm. Tamam, neşeli, yüksek tempolu, sürükleyici bir oyun bekliyordum, ama Serious Sam beklediğimden çok daha fazlasını verdi. Öyle ki oyunu "birazcık" daha oynamak için açtığım son defasında, kaptırıp yaklaşık 5 saat hiç durmadan oynadım. Hem de 5 saat oynadığımı ancak gözlerim ağrıyıp da kafamı sağ tarafa çevirince duvar saatini görerek anladım. Bu oyun adamı işte öyle delicesine tutup sürüklüyor. Bak işte, yine canım oyunu açıp kaldığım yerden devam etmek istedi, ama dayanmalıyım. Dayanıp şu yazıyı yazmalıyım, yoksa Sinan geçen defa olduğu gibi sadece çift taraflı savaş baltasıyla üzerime saldırmakla yetinmeyebilir. Birileri adamı havacılık müzesinde sergilenen güdümlü füzeleri her zaman yanında gezdirdiği evrak çantasına sokmaya çalışırken görmüş. Savaş baltası neyse de, güdümlü füzeden kaçmak kasar bu saatten sonra bence...



Sahibinden Satılık...

Geçen ayki ön incelemeyi okumamış olanlar için hemen bir hatırlatma yapayım, Serious Sam herşeyiyle CROTEAM adlı bir grup Hırvat programcıdan oluşan yeni yetme bir şirketin ürünü. Üstelik adamlar çalışmalarını tamamen eski Yugoslavya'dan geri kalan karmaşanın göbeğinde sürdürüyorlar. Oyunu dünya piyasalarına süren firma ise GOD (Gathering Of Developers) GAMES. Oyun çok iyi, çok hoş ancak şöyle alıcı gözüyle bakıldığında CROTEAM'ın sadece iyi bir oyun yapmak amacında olmadığı hemen anlaşılıyor. Aslında Serious Sam sadece adamların programcılık gücünü ortaya koyan bir gövde gösterisi, çünkü bu oyunun grafik motoru inanılmaz derecede yetenekli. Bugün piyasada bulunabilecek Quake 3, Unreal ya da LithTech gibi grafik oyun motorlarının tozunu atabilecek kadar yetenekli olduğunu söylemek abartılı olmaz. Mesela burada adı geçen grafik motorlarının çoğu sadece kapalı mekanları ve belirli özel efektleri çizerken başarılı oluyorlar. Özellikle Quake 3 motoru geniş açık alanları ekranda canlandırmak için hiç uygun değil. Serious Sam için tasarlanan motor ise her koşulda bilinen her grafik efekti hiç sıkılmadan ekrana getirebiliyor.

Sıfır Kilometrede...

Tabii bu kadar yetenekli bir grafik motoru çalışmak için öyle eften püften değil, oldukça sağlam bir bilgisayara ihtiyaç duyuyor. Ancak bunu zaten tüm yeni nesil FPS'ler için söylemek mümkün. Ben oyunun P3-500, 128 MB RAM ve 32 MB TNT-2/M64 grafik kartlı bir makinede test ettim. Doğrusu grafikler düşük kalitedeyken bile sistem korkunç zorlandı, özellikle de ekrandaki düşman sayısı artmaya başladığında iş slayt gösterisi seyretmeye döndü. Ancak grafik kartını bir GeForce-2/MX ile değiştirince işler değişti. Sistem sadece tamamen açık alanlarda ve değişik türden yüzlerce düşmanla kapışırken biraz düşme gösterdi, üstelik grafik detay oldukça yüksek seviyeye ayarlanmıştı. Bu da yeni nesil oyunlar için en azından 1000 MHz işlemci, 256 RAM ve GeForce serisi grafik kartlarından birini kullanmak gerektiğini gösteriyor, özellikle tüm detayları köküne kadar açıp oynamakta ısrarlıysanız.

SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER	87
Grafik • Özellikle GeForce serisi bir ekran kartıyla grafikler muhteşem görünüyor.	
Atmosfer • Her an düşman ateşi altındasınız ve gerilim hiç bitmiyor. Ancak seviye tasarımları birazcık karakter yoksunu denebilir.	
Ses • Müzikler oldukça hoş ve dinamik, bu da sıkıcı olmalarını önlüyor. Ses efektleri ise tam tadında kullanılmış.	
Oynanabilirlik • Oyun gerçekten zor olabiliyor. Üstelik güçlü bir sisteminiz yoksa yüzlerce düşman bilgisayarınızı çökertecek kadar yavaşlatabilir. Bu da oyunun tadını kaçırabilir.	

Editöre Güdümlü Füze...

Gelelim Serious Sam'in konusuna, aslında çoğu FPS öyle derin bir konuya falan sahip değildir. Çünkü işin temelinde üç ana unsur yatar. Ateş etmek, ateş etmek ve yine ateş etmek. İş böyle

olunca çoğu oyun uzaylı ya da düşman askeri avlamak için sudan sebepler sunan basit senaryolara sahip oluyor. Tabii oldukça derin bir senaryoya ve dallanıp budaklanan yapıya sahip oyunlar yok değil, ama gel gör ki bunları oynamak her oyuncunun harcı değil. Bazen sadece ateş edebileceğiniz ve senaryoyu çok takmayacağınız bir oyun oynamak insanı rahatlatabiliyor. Doom aslında biraz da bu yüzden çok başarılı olmuştu, sonu gelmeyen düşmanlara yağmur gibi kurşun yağdırmak, tek başına cehennemin güçlerine kafa tutmak oynayan herkeste hafif ağdalı bir kahramanlık duygusu yaratmıştı. İşte Serious Sam böyle yüksek tempolu bir çatışmaya temel oluşturacak basit bir senaryo üzerine kurulu. Gelecekte insanlar uzaya açılır ve birçok koloniler kurarlar. Ancak bir gün Mental adlı tuhaf ve güçlü bir varlığa denk gelirler. Bu varlık büyü ve teknoloji yardımıyla oluşturduğu yenilmez orduları galaksiyi adım adım ele geçirmek için kullanmaktadır. İnsanlar kahramanca çarpışırlar, ancak bitmek tükenmek bilmeyen düşman akınları karşısında hergün biraz daha gerilerler.



Sam abi ve afleti ne kadar seksi duruyor.

Sam Stone'dan başkası değildir. Sam zaman makinesiyle geçmişe postalanır, ancak orada onu bir sürpriz beklemektedir. Mental dünyalıların planlarından haberdar olmuş, ordularına geçmişe gönderereк Mısır'ın uygarlık merkezlerini işgal etmiştir. Sam hedeflenen çağa ulaştığında orada sadece Mental'ın ordularını bulacaktır. Ama Mental'in hesaba katmadığı bir şey vardır, o da Sam'in nasıl su katılmamış bir manyak olduğudur.

«Bazen sadece **ateş edebileceğiniz** ve senaryoyu çok **takmayacağınız** bir oyun oynamak insanı rahatlatabiliyor.»

Tam Otomatik, Full Aksesuar...

Savaş her gün biraz daha kötüye gitmektedir, işte bu esnada dünyalı bilim adamları eski Mısır uygarlığının kalıntıları arasında inanılmaz bir keşif yaparlar. Geçmişte uzaylılar dünyayı ziyaret etmiş ve pek çok harika bırakmıştır. Bunlardan biri de zamanda seyahati mümkün kılan bir araçtır. Son çare olarak bu araçla geçmişe bir savaşçı göndermek ve savaşın kaderini değiştirebilecek birşeyler bulmak kalmıştır. Bu iş için seçilen eleman o güne dek her cephede büyük başarılar göstermiş ve kahraman haline gelmiş olan "Serious" lakaplı



İş Geciktirenleri Otomatik Bulur...

Konudan da anlayabileceğiniz gibi Serious Sam son derece yüksek tempolu bir FPS, olaylar sizi eski Mısır kentleri ve tapınakları arasında gittikçe kızışan savaşlara sürüklüyor. Sam gittikçe güçlenen silahlar buluyor ve gittikçe artan sayıda düşmanla ölümüne kapışıyor. Burada haritaların hem koridor farelerini, hem de tarla farelerini memnun edecek yapıda olduğunu söyleyebilirim. Bazen klostrofobi yaratacak kadar dar ve tuzaklarla dolu koridorlar, bazen de yayla gibi geniş ama ağzına kadar düşmanla dolu alanlarda çarpışıyorsunuz. Fakat şurada hemen önemli bir detayı vurgulamak gerekir, senaryo gereği düşmanlarınız güçlerini ışınlama yöntemiyle bulunduğunuz çağa aktarıyorlar. Bu da onların nereden, ne zaman ve ne sayıda saldıracaklarını bilemeyeceğiniz anlamına geliyor. Tam bir alanı temizlemiş uzaklaşırken, bir anda etrafınız yeni bir düşman dalgasıyla çevrilebiliyor. Ve doğrusu bu iş tüm oyun boyunca gittikçe abartılı bir biçimde yoğunlaşarak devam ediyor.



Yaratıkların sayısı fasla olabilir ama biz de ciddi anlamda silahlıyız.

Beter Eder Bırakır...

Düşmanlar her geçen bölümde çok daha artan güçte ve sayıda saldırıyorlar, bu da genellikle nefes alacak zaman bile bırakmıyor. Oyunun beş farklı zorluk seviyesi var, zorluk yükseldikçe aldığınız hasar miktarı da artıyor. Ama kolay seviyelerde bile oyunun temposunda azalma yok, hele bazı yerlerde insana gözlerini kırpacak kadar vakit bile kalmıyor. Doğrusu oyundaki yapay zeka konusunda şüphelerim var, çünkü tüm o hengamede sağ kalmaya çalışırken düşmanların davranışlarını gözlemlemek pek mümkün olmuyor. Ama bu oyunun yapay zekaya pek ihtiyacı da yok aslında, çünkü düşmanlar genellikle sürüler halinde hemen dibinizde beliriyor ve en iyi yaptıkları şeyi yapıyorlar. Deli gibi saldırıyorlar.

Başvuru İçin: YİM@Hell.com...

Oyunun müzikleri genellikle fena sayılmaz, özellikle müziklerin dinamik olması ve duruma göre ritm değiştirmesi oyun atmosferine bir hayli katkıda bulunuyor. Ses efektleri ise gerçekten iyi kullanılmış, silahlardan düşmanların savaş naralarına dek hiçbir şey insanı rahatsız etmiyor, herşey çok uyumlu denebilir. Eh, bunlara bir de Multiplayer desteğini eklediniz mi, yüksek tempolu bir FPS'den beklenebilecek herşeyi elde etmiş oluyorsunuz demektir. Tabii ki Serious Sam daha derin bir oyun olan Deus Ex ya da Undying ile kıyaslanamaz. Ama o tamamen kendi kulvarında koştuğundan böyle bir kıyaslama bence zaten yapılmamalıdır. Uzun lafın kısası, Serious Sam alınması ve oynanması şart bir oyun, özellikle FPS hastaları kaçırmamalı. ■ ■ ■

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.croteam.com
Yapım • Croteam
Dağıtım • GOD Games

Minimum Sistem • P2-300, 64 MB RAM, 150 MB sabit disk alanı, 16 MB grafik kartı.

Multiplay • Var.

thesims houseparty

"Bu aleme giren bir daha çıkamaz" Sim atasözü

1 Sim'lerin istekleri bitmek bilmeyecek bu gidişle, tıpkı sokakta yan yana yürüdüğünüz insanlar gibi, sizin gibi... Oyun çıktıktan kısa süre sonra çıkan Livin' Large expansion pack'inin ardından sıra Sim'lerin hayat standartlarını biraz daha zorlamaya geldi. House Party'e yeni bır oyun demek zaten imkansız ama bu kez ortada bir geliştirme paketi bile yok gibi. Aslında bu "ortada hiçbir şey yok" sözü benim için çok daha anlamlı. Çünkü House Party'nin sadece 30 günlük bir deneme sürümüyle yetinmek zorunda kaldım ve en son bu sabah oynamaya kalktığımda oyunum kendini imha ettiğinden ortada gerçekten de hiçbir şey kalmamıştı. Zavallı Simciklerime son bir veda bakışı atamadan ayrılmak zorunda kalmak hiç adil değil.



Hayatını Yaşa

Öncelikle Livin' It Up'ta hayal kırıklığına uğrayanlar için bir çift lafım var. Kopya Sims üzerine kopya Livin' It Up kurmaya kalkarak, pakete eklenen hiçbir yeniliği göremeyenler için bu kez de bir değişiklik olmayacak, boşu boşuna kopya versiyonlara paranızı vermeyin. Önceki yeniliklerin tadını çıkarabilen mutlu azınlık içinse en büyük değişiklik yeni sürümün isminde yatıyor. Keşke daha fazlası da mümkün olsaydı ama tembel Maxis'çiler bu CD'yle elimize tutuşturdukları evde parti düzenleme seçeneği dışında yeni bir şeyler vermeye sanki üşenmişler. Ev partisi fikri çerçevesinde satın alınabilecek bir ton yeni eşya var şüphesiz ama tümü de sadece dostlarla iyi vakit geçirmek amacına hizmet ettiğinden gözünüz yeni bir şeyler aradığında bulamayacağını bilmenizde yarar var.



Oyunu oynamak için öncelikle bir adet orijinal The Sims'e ihtiyacınız var. İkinci ihtiyaçsa kendi evinizde genellikle başınıza dert açacağını bildiğiniz için yapamadığınız o büyük ve kalabalık ev partilerini sevmek. Eğer "Ben memur hayatı severim, öyle heyecanlara filan gelemem" diyorsanız Sims'inizi oynamaya devam edin ve bu oyundan yeni bir şey beklemeyin. Oyunu kurduktan sonra doğrudan "acaba neler alabilirim" deyip satın alma moduna gireceğinizi düşünüyorum ama hevesinizin kursağınızda kalacağı da acı bir gerçek olarak karşınıza çıkacak. Çünkü eğlencelik eşyalar acayip pahalı.

Eğlen

Benim önerim en başından geniş bir ev inşa etmeniz ya da varolan evinizi büyütmeniz. Önce elinizdeki parayı böyle şeylere (altyapı ihtiyaçları) yatırmanız şart çünkü ilerleyen günlerde bütün mahalle evinize doldugunda, canım parti ortamı, kapılarda sıkışıp kalan, tuvalet için kuyrukta beklerken altına edip ortalığı velveleye veren Sim'lerle bir kabusa dönüşebilir. Evinizin içi kadar bahçesi →

THE SIMS HOUSE PARTY	80

Grafik • Sims'i bilenler bilir, House Party'de de alışık olduğunuz grafiklerden fazlası yok.

Atmosfer • Ortamlara girmeyi sevenler için süper. Evde oturup kitap okumayı sevenlerse parti zamanında atmosferi fazlasıyla bulanık bulabilir.

Ses • Müzikler artırılmış, sevseniz de sevmeseniz de oyun içindeki tüm müzikleri sempatik bulmanız kuvvetle muhtemel

Oynanabilirlik • Ne kadar çok Sim paranız varsa oynanabilirlik o kadar yükseliyor. Ama para yoksa standart ev içi aktivetelerde "oynanabilirlik" zaten fazla bir şey gerektirmiyor.

de önemli bu kez. Eskiden de bahçeye basket potası, barbekü filan yerleştiriyorduk ama zavallı Sim'lerin hiç böyle şeylerle uğraşacak vakti olmuyordu. Bu kez durumun farklı olduğunu, Sim'lerin işte yükselmekten çok eğlenmek istediğini unutmayın.

Bir başka önerim de aile seçimiyle ilgili olacak. Bence kesinlikle oyuna yeni bir aileyle başlamayın, The Sims'de besleyip büyüttüğünüz, başka bir deyişle adam ettiğiniz bir aileyi (tek kişilik de olabilir bu aile) kullanmaya bakın. Çünkü en baştan başladığınızda evde bir parti verecek kadar hali vakti yerinde bir yuva ortamına kavuşana kadar çok sıkılabilirsiniz. Hatta en güzeli, sahip olduğunuz en zengin aileyle oynamak. Böylece kısa yoldan gerekli eşyaları alıp, komşularınızla da aranız iyiyse tek telefonla süper bir parti yapabilirsiniz. Aslında Sim'lerin eğlenceye ne kadar düşkün olduğunu ve bir parti önerisini geri çevirmeyeceğini bilecek kadar tanıyoruz onları (bkz. Ufacık bir radyo aldığınızda bile karşısına geçip çılgınca dans eden aile üyeleri). Yani komşuları partiye davet etmek için fazlaca çene yormanıza gerek kalmayacak ama yine de bir aile dostuyla oturup tavla atmak bir yabancıyla saatlerce konuşmak zorunda kalmaktan zevklidir sonuçta (sanırım).

Sabaha Kadar Danset

Gelelim sizi bekleyen yeniliklere. Kendi House Party deneyimimden çok fazla örnek veremeyeceğim çünkü benim Sim'lerim Türk uyruklu olduğundan mıdır nedir, şu son dalgalı kur olayından sonra acayip fakirleştiler ve karınlarını doyurmaktan başka lükse ayıracak paraları kalmadığından partiler epey sönük geçti. Neyse, sonradan Derviş Kanunları filan çıktı da biraz toparlandılar. Alabileceğiniz bütün eşyalar Sim kuru üzerinden olduğu için özellikle de kafanızda Türk Lirası ile karşılaştırdığınızda oldukça pahalı gelebilir ama siz bunlara takmayın. Sonuçta kazandığınız para da Sim parası, di mi ama? Ev ve bahçe yeterince genişleyince ufak ufak evi donatmaya başlayın. Bu sefer sadece kendi yağıyla kavrulan bir aile modelini benimseme şansınız olmadığından öyle yatak odasının yanına bir tuvalet, dört kişilik bir masa, salona bir kanepe alıp idare edebileceğinizi sanmayın. Peki nedir?







Ateş yakıp etrafında gitar çalmak out...



...bankalarda borsa seansı takip etmek in.

Öncelikle geniş kapılar, birkaç tuvalet (bunların bazıları bahçede olsa iyi olur), yüzme havuzu, oturulacak ve hatta ayakta durulabilecek bol sayıda mekan, temiz ve bakımlı bir bahçe gibi şeyleri ayarlayın. Evdeki Sim'lerin moralinin yerinde olduğu bir gün, kendinizi de hazır hissediyorsanız tek bir telefon etmeniz yeterli olacak. Herkesi tek tek aramak zorunda olmamak ne güzel, "Throw a Party" diyorsunuz, hepsi geliyor işte.

Aslında alınabilecek şeyleri tek tek anlatmanın ne size ne bize faydası var ama bir iki güzel şeyi de yazmadan eçmemek lazım. Örneğin spotlar ve pist. Rengarenk ve büyük spotlar altında dansetmenin tadı hiçbir şeyde yoktur (ne diyorum ben acaba?), hele de bir dans pistinin üzerindeyseniz kendinizi Tolga Han gibi hissedebilirsiniz (yazık size). Bu nedenle mahalledeki arkadaşlara bir iyilik yapıp onları partiye çağırmadan önce bu malzemeleri alın. Göreceksiniz hepsi dans olayını hemen benimseyecek.

Bir de kamp ateşi olayı var, bu da son derece cazip ve herkesin yapmaktan hoşlandığı bir etkinliktir hayatta ama oyunda çok etkili bir şekilde kullanıldığını söylemek zor. Nedense Sim'ler kamp ateşine dans pisti kadar ilgi göstermiyor, çılgın şeyler işte! Fakat bana en cazip gelen ve bir türlü parayı denkleştirip alamadığım bir DJ kabini var ki onu muhakkak edinin. Hatta bir iyilik yapıp benim Sim'lere de böyle bir hediye alsanız ne güzel olurdu, ama artık çok geç biliyorum, benimkiler öldü. Ah, bir türlü kabul edemiyorum bu gerçeği.

Pasta Ye

Bir de şu meşhur "pastadan çıkan sürpriz güzel insan" olayına takılmanızı öneririm. Oyunun ana menüsünde bulunan satın alma seçenekleri arasındaki büyük pastayı alınca, içinden bir seksi erkek ya da kadın çıkmasını sağlayan bir



Rüstem abi, evdeki sistemi biraz abartmışsın gibi...

seçeneğe kavuşacaksınız. Bunu yapın ve ortalığın nasıl karıştığını görün.

Bu arada, ailenizdeki elemanların kişisel özellikleri partinin gidişatını etkileyecek kadar önemli. Yani benim gibi sadece oturup müzik dinlemekten hoşlanan Sim'ler yaratırsanız (kimileri böyle tiplere bezgin de der, hiç katılmıyorum) partide çok heyecanlı ve neşeli dakikalar geçirmeyebilirler, sonuçta tarz meselesi. Ama yerinde duramayan, hareketli, sosyal ilişkilerde başarılı, karizmatik insancıklarınız varsa bu partiyle onlara büyük bir iyilik yapmış olacaksınız. Ayrıca evde bir parti düzenlemenin özellikle ruh sağlığı bakımından böyle Sim'leri çok olumlu etkileyeceğini unutmayın. Sıradan bir akşam yemeği için komşu çağırmaktan çok daha fazlasını kazanacaklar bir House Party ile.

Oyun çok yeni değil, Sim'ler eskisi gibi ama aslında anlatılacak epey özellik varmış demek ki (Sinan'a o kadar dedim, "gel şu yazıyı üç sayfa yapalım" diye ama kabul etmedi, ve bakın bir sürü şeyi anlatamadım yine :) Neyse, gerisini oynayıp kendiniz görün, öylesi de güzel...

Serpil Ulutürk I serpil@level.com.tr

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.thesims.com
Yapım • Maxis
Dağıtım • Electronic Arts / Aral İthalat

Minimum Sistem • P233, 32MB Ram, 2MB Ekran Kartı, 4Xx CD-ROM, 300MB sabit disk alanı

Multiplay • Yok

themessenger

Toplayın bavulları, Paris'e gidiyoruz! Neden mi? Görülecek küçük bir hesabımız var da...

Paris dünyanın en güzel şehri olarak geçer hep romanlarda ve filmlerde; gerçekten de şehrin kendine özgü atmosferi bir anda avucuna alır sizi. Zamanında Hitler'in bile Paris'i bombalamaya kıyamadığını düşünürsek tüm o yazılıp çizilenlerin boşuna olmadığını anlayabiliriz (ah ulen şimdi Paris'te olmak vardı ya neyse...). En son George Stobbart kimliğinde Paris'e bir uğramıştım şimdi ise durum biraz farklı. Bu sefer bir hatun kılığında ortamlara akıyoruz (başa gelen çekilir). Daha doğrusu Louvre müzesi kapsamında bir zaman yolculuğuna çıkıyoruz (buna da şükür).

Şeytan aldı, götürdü, satamadan getirdi...

Hatun karakterimizin adı Morgan Sinclair; kendisi hafiften Lara Croft tadında bir gizli servis ajanı. Amacınız babanızın ölümünün ardındaki sis perdesini kaldırmak. Merhum size bıraktığı kasette olayları bir bir anlatıyor. Eğer Louvre müzesinin derinliklerine dalıp şeytan anahtarlarını (dört tane) kötü ellere geçmeden önce bulamazsanız, kıyamet kopacaktır. Tam bu esnada demoda Paris'in yerle bir olduğunu görüyoruz. Aslında İngilizce adres sorunca Fransızca cevap veren Parislileri düşünürsek, bu hiç de kötü bir manzara değil (yansın cayır cayır ukala şeyler!). Kısacası bir kez daha dünyanın kaderi sizin ellerinizde.

Oyunun tamamı Louvre'da ama farklı zaman

THE MESSENGER	68
Grafik • Grafikler Louvre'a hiç yakışmıyor; bir adventure için çözünürlük çok düşük (640x480). Müze çok daha detaylı modellenebilirdi.	
Atmosfer • Ara demolar sayesinde birazcık havaya girdiğiniz söylenebilir. Genellikle donuk ama akıcı bir atmosfer var (sağolsun konfigürasyon).	
Ses • Kapı gıcırtıları ve seslendirme hiç fena değil; atmosferi pekiştiriyor. Olayları vurgularken müziğin iniş çıkışlarından yararlanılmış.	
Oynanabilirlik • Inventory kapasitesinin dar olması bazen sizi de daraltıyor. Bulmacalar genellikle belli bir mantık içermiyor; deneme ve yanılma geçerli.	





Bana bak kadın! İleri geri konuşma yoksa elimin tersiyle...

dilimlerinde geçiyor (bayağı eskilere gidiyoruz). Louvre'un tarihçesi detaylı bir şekilde anlatılıyor ve zamanlara göre mimarisindeki değişiklikleri görebiliyorsunuz. Durum böyle olunca ilk anahtarı bulmak için gecenin bir vakti tam teçhizat müzenin bugünkü haline dalıyoruz. Ne yazık ki turistik bir gezi yapma şansımız yok; gidebileceğimiz yerler önceden belli. Mona Lisa'yı başka bir güne bırakırız diyerek takılmaya başlıyoruz. Çok geçmeden ilk anahtarı buluyor ve bir Templar hortlağıyla iletişim kuruyoruz. Dişi oluşunuzu pek kabullenemiyor (ne de olsa asker adam) ama yine de oyun boyunca bize rehberlik etmeye ve gerekli zaman kapılarını açmaya eyvallah diyor. Muhabbetin sonunda hortlak efendi bizi geçmişe yolluyor ve dananın kuyruğu kopuyor.

Maymuncuklardan yani şeytancıklardan birini bulduk bile...





Louvre müzesinin ünlü girişi.

Tarih Asla Affetmez!

Sadece ara demolarda karakterimizin ne haltlar yediğine alıcı gözüyle bakabiliyoruz. Mekanların çok özenli modellendiği söylenemez ama demoların oyuna hareket kattığı kesin. Inventory kapasiteniz oldukça düşük (neden acaba?); neyse ki çevredeki sihirli sandıklar durumu biraz toparlıyor. Yanınızda bulunmayan bir objeyi en yakın sandukadan temin edebiliyorsunuz. Bence inventory konusunda daha yaratıcı olabilirlerdi. Harita sistemi fena olmamış; aynı yerden kırk defa geçmeden plan üzerine yaptığınız bir tıkla istediğiniz noktaya ulaşabiliyorsunuz. Bulmacalar genellikle 'gözünü dört aç ve yanında ne var ne yok kullan' cinsinden. Oyunda önünüze çıkan her objeyle veya karakterle ilişki kuramıyorsunuz. Uyuyan bir nöbetçiyi temizlemek için bile bıçağınızı kullanmak yerine kafasına bir şamdan düşürmek zorundasınız. Ayrıca temizlediğiniz bu nöbetçinin gelecekte sizin dedenizin babası olmayacağı ne malum? Oyundaki olaylar böyle bir mantık süzgecinden geçirilmemiş; halbuki olaylara birazcık Back to the Future kurgusu katılabilirdi. Grafiklerin de parlak olduğu söylenemez. Oyunun bu açıdan çok daha sağlam olması gerekirdi; komik şapkalı adamlar ve düşük çözünürlüklü mekanlar Louvre'un karizmasına hiç yakışmıyor. Messenger kendi halinde takılan bir adventure. Bir Longest Journey havasını yakalamanız zor. ■ ■ ■

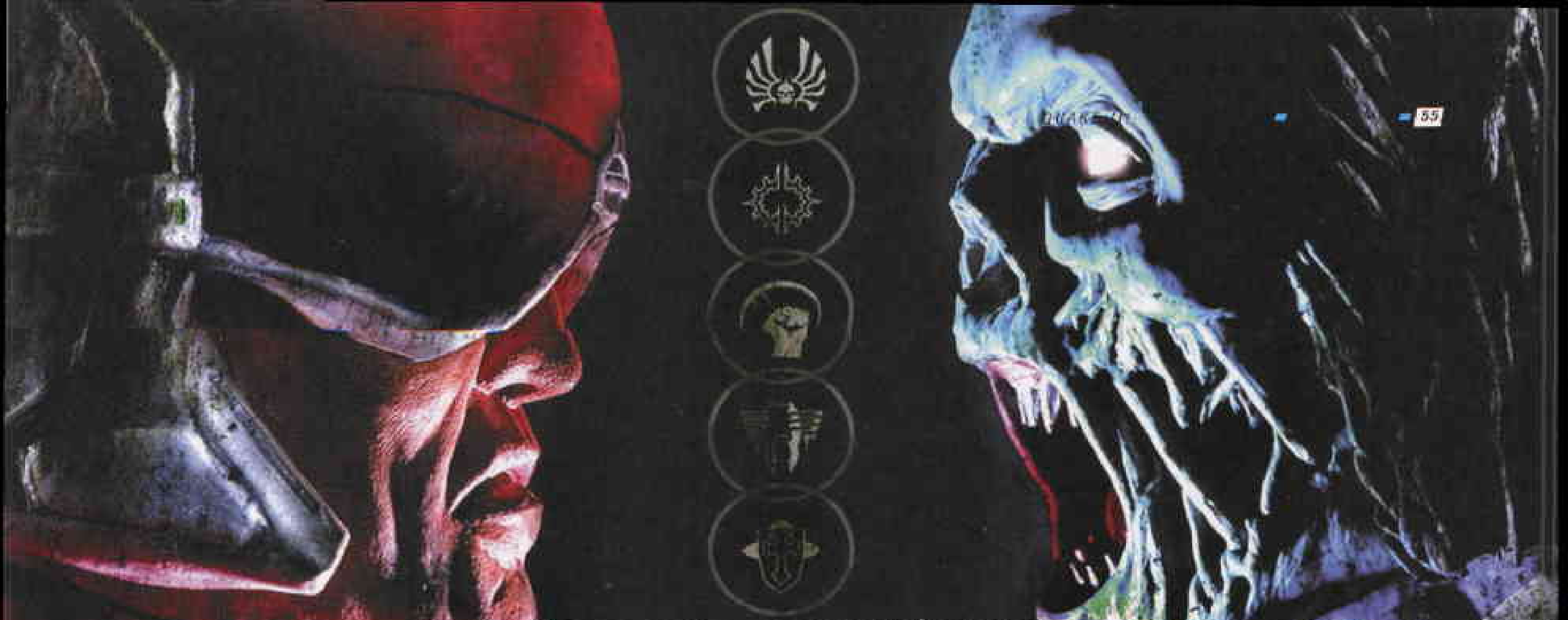
Güven Çatak I guven@level.com.tr

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.dreamcatchergames.com
Yapım • Dreamcatcher Interactive
Dağıtım • Canal+ Multimedia

Minimum Sistem • Pentium 200, 32MB Ram, 25MB sabit disk alanı, 8MB D3D ekran kartı

Multiplay • Yok



Efsane yavaş yavaş tükeniyor. Son çırpıntılar da fayda etmeyecek gibi gözüküyor.

QUAKE III: TEAM ARENA

S Bundan 4 – 5 sene öncesini hatırlıyorum. Yeni bir Pentium PC almışım. Sıra arkadaşım Quake denen bir oyundan bahsediyor. "Clan kurdum, gel oynayalım" diyor. Nete ilk girdiğim gün evinden çıkıp bana gelip gerekli herşeyi kuruyor ve ben böylece multiplayer dünyaya Quake ile açılıyorum. O günden sonra yaklaşık bir senem geceli gündüzlü Quake başında geçti. Bir efsane ile tanışmamın nasıl olduğunu şimdilerde açıklamak esasında oldukça heyecan verici. Bu oyunun üzerinden iki oyun daha geçmiş ve insanların hiç bilmediği orijinal Quake'e gecemi gündüzümü harcamış olmak saçma da olsa beni sevindiriyor. O günlerden çıkıp önce Quake II ile sarsıldım. Daha sonra da Quake I hayranlarını mutlu etmesi için çıkan Quake III'e hiçbir zaman ısınamadım. Zaten benim kanımca o ilk günkü parlak dönemi hiçbir zaman yakalayamadı ID Software. Şimdi Quake III'e bir ek paket çıkardı ki bunun hiçbir quaker'ı memnun etmediğini baştan söyleyeyim.

CS'nin fendi...

Sadece ama düzenli olarak patch kurmaya alışmış Quake camiası için (o kısım tıpkı CS'ciler gibi bir camiadır) bir expension paket oldukça itıcıydı. Fakat son zamanlarda bütün oyunların bunu yapması ID'yi de bu konuya itmiş olacak ki bu paket çıktı. Team Arena piyasaya çıkan diğer oyunların ek paketlerinden daha fazla yenilik içeriyor. İçerik sadece birkaç görevle kısıtlı değil. En azından Quake gibi bir oyun için bir iki tane yeni mod, bir iki silah ve bir iki powerup oldukça köklü değişiklikler. Motorunda çok da fazla bir değişiklik olmasını beklemeyin çünkü CS bile hala aynı motorun modifiye şekliyle devam ediyor.

İlk değişiklik arayüzde. Arayüz tamamiyle baştan yapılanmış. Hem bu yapılanma sadece skin değiştirme şeklinde de değil. Artık çok daha fazla ayara menülerden ulaşılıyor. *Bu hardcore oyuncular* için çok da faydalı bir şey değil elbet. Fakat genel olarak oyuncuların isteği menülerde kolayca ayar yapabilmek ve konsolla az uğraşmak. Yine de mutlaka konsol gerektiren komutlar ve ayarlar olacaktır. Yeni arayüz kullanım kolaylığı açısından büyük bir yenilik getirmiş.

Diğer bir yenilik yeni multiplay modları. Bunlar daha önce de heryerde açıklandı fakat kısaca değineceğim. Classic CTF bildiğimiz bayrak kapıp kendi binasına taşıma görevi. One Flag CTF yine bayrakla ilgili düşman binasında geçen bir başka çeşit görev. Harvester'da her bir fragda haritanın ortasında bir kurukafa beliriyor. Göreviniz bunları gerekli yere taşımak. Son olarak Overload'da her takımın kuru kafalardan oluşan bir taşı var ve amaç bunu yoketmek. Bu modları destekleyen bir çok yeni harita Team Arena ile birlikte geliyor. Hardcore Quaker arkadaşlarımdan aldığım duyumlara göre Team Arena packinin tek sevilen kısmı haritalarıymış.

Quake'i yendi!

Oyunda kullanabileceğiniz birkaç yeni powerup var. Bunlar stratejik dengeleri biraz değiştirmiş ve oyuna değişiklik katmış. Bu poweruplar çeşitli güçleri arttırıyor veya silah doldurma hızını etkiliyorlar. Kamikaze adlı powerup tek kerelik kullanılabiliyor ve yüksek bir patlama yaratarak sizi ve çevrenizdekileri azıcık uçurup geri bırakıyor. Yeni silahlar ise mayın yerleştirici ve eskileri yad etmenizi sağlayacak nailgun ve chaingun.

Grafiksel olarak birkaç yeni efektten başka bir şey yok. Quake III Arena'da varolan modellere ek *olarak sadece iki model var. Çok daha fazla olması* beklenirdi. Sonuç olarak Quake III: Team Arena Expension Pack'i eğlenceli ve yenilikçi. Fakat ne yazık ki profesyonel oyuncuların ilgilenebileceği gibi bir paket değil. ■ ■ ■

Onur Bayram | onur@level.com.tr

QUAKE III: TEAM ARENA | **71**

Grafik • Quake III motorunda hiçbir değişiklik yapılmamış. Eklenen birkaç silah ve efektten başka yenilik yok.

Atmosfer • Yeni poweruplar ve silahlar eğlenceyi bir süre daha devam ettiriyor. Ama nereye kadar?

Ses • Eskiden farklı bir şey yok. Zaten Quake için böyle şeylerde çok da bahsedilmiyor.

Oynanabilirlik • Yeni silah ve poweruplar stratejileri değiştirecek. Takım oyunu daha ön planda.

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • *www.quake3world.com*
Yapım • id Software
Dağıtım • Activision

Minimum Sistem • PII 300, 64 MB RAM, 16 MB OpenGL card, Q3A full

Multiplayer • Only – Multi

europa universalis

Avrupa'yı tek fetheden GS olmamalı değil mi?

15. yy'ın bitmesine 8 sene kala Avrupa kelimenin tam anlamıyla büyük bir kaos içerisindeydi. Bir çoğunuzun tarih kitaplarından iyi bir şekilde bildiği gibi, her şey değişimin eşiğindeydi. Hem de çok büyük köklü değişimlerin... İngiltere, İspanya, Fransa, Avusturya, Rusya, Osmanlılar ve diğer devletler topraklarını genişletmek ve bazı konularda daha fazla söz sahibi olabilmek için gerçekten artık amansız bir mücadeleye girmişlerdi. 100 yıldan uzun bir süre süren ve milyonlarca insanın ölümüne neden olan felaket veba salgını yeni yeni bitmişti, ve insanlar yeni umutlar içerisinde yeni bir yüzyıla girmeye hazırlanıyorlardı. Hemen hiç biri geçecek karanlık yıllardan, sonu gelmez savaşlardan, nice acılardan ve bulundukları toprağı Avrupa yapacak değişimlerden habersizlerdi. İspanya ve Portekiz Osmanlı'lara bulaşmadan ticaret için okyanusları aşmışlar, Mikelanjelo ve Leonardo Da Vinci son şaheselerini hazırlamışlar, Martin Luther dini ve politik büyük reformlar yapmak üzereydi. Sanat, politika, bilim ve hatta din bile baştan yaratılıyordu bu yüzyıllarda. Ve Europa Universalis ise bu çağlarda ortamda dolaşan en iyi en başarılı oyundu. İmparatorlar sabah akşam bu oyunu oynayıp, geleceği bir parça görme umuduyla yaşıyorlar, imparatorluklarına sanal testlerde bulunuyorlardı. Şimdi size izninizle çıkışından yüzyıllar sonra tarihi ama gerçek bir oyunu anlatmak istiyorum.





«Bir bakıma oyunumuz sığ bir okyanusa benziyor.»

Europa Universalis şu ana kadar çıkmış en başarılı "Ortaçağ Avrupası" simulasyonu. Biraz Civilisation 2'ye, biraz da Imperialism 2'ye benziyor; ama sadece Avrupa kıtasına ve 1492-1792 yılları arasına odaklanmış bir oyun. Tarihi detay açısından kesinlikle şu ana kadar bunun kadar gerçekçi ve uğraşılmış bir oyun olmadı. Bir çok bakımdan çok geniş bir oyun. Ama gel gelelim aynı şeyi oyunun derinliği için söylememiz mümkün olmuyor.

"Bir çok şey...

Oyun aslında askeri ve politik açıdan gerçekten de bir çok strateji içeriyor. 11 farklı campaign boyunca kullanmanız ve karar vermeniz gereken bir sürü ayrıntı olacak. İçinde Osmanlıların da olduğu bir sürü devletten biriyle ilgili bir campaign'i seçebilir (mesela büyük kuzey savaşını konu alan ve İsveç, Danimarka, Rusya ve Polonya'yı konu alan veya İspanya savaşını konu alan campaign'ler gibi) ya da Grand Campaign'le oyuna başlar ve 300 yıl boyunca istediğiniz bir devleti Avrupa'nın bir numaralısı haline getirmeye çalışırsınız. Ya da tarihle alakası olmasını istemez ve tüm bunların dışına çıkarak fantezi bir campaign'de oynar ve amacını da siz belirlersiniz. Bu konuda zaten 4 tane seçeneğiniz var. Belli bir sürede ya belli bir miktar toprak ele geçirirsiniz, ya belli bir sayıda victory point (işgal etmek, savaş kazanmak, küçük görevleri bitirmek vs.) alırsınız, ya senaryo görevciklerini ilk bitirmeye çalışırsınız ya da belli sayıda yılda en çok puanı toplamaya çalışırsınız, tamamen size bağlı.

Europa Universalis bu tarzdaki diğer turn-based tabanlı oyunlardan faklı olarak ayarlanabilir bir real-time yapısıyla geliyor. Yani bir dakikanın kaç aya geleceğini belirliyorsunuz ve ona göre oyuna başlıyorsunuz, tabii oyun içerisinde de bu değişiklikleri yapmak mümkün. Mesela kritik zamanlarda, savaş dönemlerinde oyunu yavaşlatmak ve daha sonra barış ve mutluluk dönemlerinde oyunu hızlandırmak ve her on yılda bir oyunu durdurup grafiklerle gidişatınızı takip etmek oyunu daha sağlıklı oynamanızı sağlayacaktır.

...dostluğa bağlanabilir...

Oyunumuzda herşey olabildiğince gerçekçi düşünülmüş. Mesela stability denilen imparatorluğunuzun güvenliliğini ölçen -3 ile +3 arasında değişen bir mekanizma var. Oyundaki bir çok kararınızla değişen bu ölçüt size bir çok somut sonuç da ge- →

EUROPE UNIVERSALIS	82

Grafik • Keşke oyunun grafikleri de kendisi kadar geniş olsaydı, ama maalesef 256 renk grafikler bir yere kadar etkileyici olabiliyor. Ve o da çok az bir yer.

Atmosfer • Tüm bu olumsuzluklara rağmen Avrupa ortaçağını en başarılı yansıtan oyunlardan biri. Kendinizi bir süre sonra gerçek bir imparator olarak hissetmeniz bile olası.

Ses • Maalesef oyunun sesi de sınıfta kaldı. Sadece önemli askeri ve diplomatik olaylarda çıkan ses efektleri ve yapay kalitesiz müzikleri, kesinlikle böyle bir oyuna hiç mi hiç yakışmamış.

Oynanabilirlik • Açıkçası çok kolay bir oynanabilirliği olduğu söylenemez. Ama zaten bu gibi oyunları olurup 15 dakikada tamamen çözmeyi beklemeyin. Genel olarak çok da kolay bir oyun olmadığını da söyleyebiliriz.

tırıyor. Mesela farzedelim üst düzeydekilerin evliliği sonucu İspanya'yla allied'sınız ve bir gün İspanya'daki bazı bölgelerin getirdiği para ve verimlilik gözünüzü kamaştıracak ve büyük bir açgözlülükle müttefikliğinizi bozacak ve topraklarına saldıracaksınız. İşte bu yüzden, stability'niz hemen, dost ülkeye saldırdığınız için 1, nedensiz yere saldırdığınız ve kabul edilebilir bir neden olmadığı için de 2 olmak üzere toplamda 3 düşecektir. Bu ise hızla popülasyonunuzun azalmasına neden olacak; ülkenin genel olarak moral seviyesi çok düşecektir. Aynı şekilde ticaretinizde de büyük bir kriz yaşanacaktır, çünkü tüccarlar stabil olmayan ve ne olacağı belirsiz bir devletle herhangi bir anlaşma yapmak istemeyeceklerdir. Hatta olaylar büyürse halk önce isyan edecek, sonra ayaklanmalar bile çıkartıp dahasın da tek başına bağımsızlığını bile ilan edebilecek. Tabii tüm bunlar diplomatik ilişkilerinizin ufak bir parçası. Gerektiğinde mütefiklerinize yardım yollayabilmeli veya önemli evlilikleri bozmamalısınız.

...ama dostluk...

Tabii ki askeri kuvvetlerinize de olabildiğince dikkat etmelisiniz. Zamanla dolan bir insan havuzundan istediğiniz kadarını seçip eğitebilirsiniz, ama maalesef tüm oyun boyunca toplam yapabileceğiniz üç tip ana birlik olacak: infantry, cavalry ve artillery. Tabii ki zamanla teknolojik gelişmelerde bulunarak bu birlikleri geliştirmeniz mümkün (önce pikeman'e sonra da muskeeters'a dönüştürbilmek gibi). Savaşlarda ise düz mantıkla hareket etmeyin. Yani bir sürü askeri yığıp saldırdığınızda çok daha küçük bir orduya karşı bozguna uğrayabilirsiniz. Çünkü savaşların kazanılmasında birliklerinizin morali, teknolojisi, şansı ve onlara liderlik eden kişinin ne kadar önemli bir insan olduğu da fazlasıyla etkili oluyor. Oyunun ilerlerinde generalleriniz ve amiralleriniz olduğu zaman demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız. Ne yazık ki bunun gibi bazı kriterler savaş sırasında hiç gösterilmiyor, bir çoğunu zamanla daha iyi anlayacaksınız. Aynı şekilde çok iyi gösterilmemiş bir askerlerinizi-donatma sistemi de var ve bu çok önemli. Çünkü eğer askerlerinizin bulunduğu bölgede yeterli miktarda donanım olmazsa, birimlerinizin verimi çok düşecekler ve bir süre sonra etkisiz hale gelecekler.

Oyundaki bir çok öge ve olan olaylar farkettiğiniz gibi gerçekçi ve tarihle paralel. Aynı şekilde din de bundan nasibini alıyor. Öyleki diğer strateji oyunlarında olmadığı kadar çok dinamik ve önemli bir din sistemi var oyunun. Özellikle Reform olduktan din epey bir önem kazanıyor ve diplomatik ilişkilerinize bile yansıyor. Bulunduğunuz mekana göre karşınıza çeşitli seçenekler çıkıyor (Batı ve Doğu Avrupa'nın o zamanlar inançları arasında farklar vardı ve bu da oyuna yansıtılmak istenmiş.). Bunlara örnek vermemiz gerekirse Calvinism, Reform'a karşı olan Katolizm ve Shia Müslümanlığını sayabiliriz. Ayrıca imparatorluğunuzdaki diğer inanç özgürlüklerine de ne kadar toleranslı davrandığınızı ayarlayabilirsiniz, ki bu da o dine inanan diğer devletlerin size karşı nasıl davranacağını falan etkiliyor (epey dinamik bir sistem yani).



Bütün oyun bu ekranda geçiyor...



...ve ilk bakışta çok karışık görünüyor...



...saatler sonra da karışık görünmeye devam ediyor.

...bir şeye bağlanamaz." -Ö.A.

Oyunun tutorial'ını oynayarak oyunun en temel ögelerini hızla öğrenmeye çalışabilirsiniz. Ama bu o kadar kolay olmayabilir. Çünkü yardımcı olmaktan çok gereksiz uzun ve çok spesifik amaçlarıyla sizi hayal kırıklığına uğratabilecek görevler bunlar. Neyse, zamanla oyunda ilerledikçe daha benim burada yazamadığım bir çok ayrıntıyı keşfedeceksiniz. Uzun süre oyalanmak için yeterince çok alanla uğraşmak zorunda kalacaksınız, ama inanın bir çoğu o kadar da derin değil (mesela bir çok bakımdan çok daha karışık mikroekonomi sistemleri olan oyunlar biliyorum). Bir bakıma oyunumuz sığ bir okyanusa benziyor diyebiliriz.

Sonuç itibariyle açık konuşmamız gerekirse Europa Universalis herkesin isteyebileceği ve zevkle oynayabileceği bir oyun değil, ama bir uygarlık yönetme konusunda bir çok ögeyi başarıyla ve büyük bir gerçekçilikle birleştirmesi oyunu benzerlerinden daha farklı bir yere koyuyor.
Tarihin tozsuz sayfalarında Avrupa'yı toza dumana katmak istemez misiniz? ▪ ▪ ▪

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr



TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.paradoxplaza.com
Yapım • Paradox Entertainment
Dağıtım • Strategy First

Minimum Sistem • Pentium 200, 64 MB bellek, 180 Mb HDD

Multiplay • Internet üzerinden





cossacks european wars

Tamam, çok da kızmıyorum. Emek vermişsiniz, bir sürü güzellik keşfetmişsiniz. Ama çayı koymadan da şeker atılmaz ki...

Şu an oyun tarihinde yaşadığımız çağa "FPS Çağı" desek yanlış olmaz sanırım. Hergün yeni bir FPS, yeni bir action oyunu görmekten artık gına geldi. C ve S harflerini yan yana görmeyen kalmadı. MegamsıEmin bile CS'nin ne olduğunu biliyor. Halbuki bir zamanlar ne güzel ordularımızı kurar "Kurşun Asker" şarkısını söyleyerek ovalarda karşılıklı Yamato Gun atışırdık. O günleri, Real-Time Stratejilerin ilah olduğu günleri o kadar özlüyorum ki.

Bakın şurada LEVEL Dergisinde ilk yılımı doldurdum doldurmasına ama kaç tane RTS geldi başından kalkamadığım? Level çatısı altında geride bıraktığım bu bir koca sene içersinde beni tek etkileyen RTS, Sudden Strike oldu. Hani şu "Gelmiş geçmiş en iyi İkinci Dünya Savaşı konulu RTS" olarak nitelendirdiğim oyun. CDV adlı Alman firması Sudden Strike'dan sonra aynı türde bir oyundan daha bahsetmeye başladı. Cossacks konu itibariyle AOE tadında olacaktı. Tam ellerimi ovuşturup ağzımın suyu akarak Cossacks'ı beklerken işte oyun makinamda kurulu. Ve asıl kötü haber: "Hala FPS çağındayız!"

RTS'de CDV devrimi

Artık hepimizin anladığı üzere CDV firması tarihi elinden geldiğince düzgün kullanarak insanları çekmeyi hedefliyor. Ders olarak tarihi çok sevmesem de bir oyunda herşeyin gerçekte olduğu gibi kullanılmış olması beni cezbeden ilk şeydir. Zaten Sudden Strike'da da bu böyle olmuştu. Bu sefer 17. ve 18. yüzyıllar arasında dolaşıyoruz. Campaign konuları bu yüzyıllarda gerçekleşen önemli Avrupa Savaşları. Örneğin Otuz Yıl Savaşları oyunda büyük ölçüde yer alıyor. Her RTS'de olduğu gibi tipik görevler veriliyor ve siz bunları başarmaya çalışıyorsunuz. Fakat bu noktada dikkatimi çeken ufak bir ayrıntı görevlerin fazlaca zor olması. Yani ilk bölümlerde bile oyuna başladığınız anda üzerinize hör hör, dıgıdık dıgıdık koşturan amcalar biraz sorun yaratıyor. E olur o kadar diyerek burayı şimdilik geçiyoruz.

Eeee şeyyy bu duvarın yarısı nerde? Neden arkanızı dönüyorsunuz ki?



COSSACKS: EUROPEAN WARS	78
Grafik • Sudden Strike'dan beri favori RTS motorum. 2D hatıra üzerine 3D objeler. Full anime edilmiş üniteler ve iyi efektler.	
Atmosfer • 18. yüzyıl savaş atmosferini hissediyorsunuz. Ayrıntının çok olması bu konuda yardımcı oluyor.	
Ses • Sesler idare edebilecek boyutlarda. Ama oldukça kısıtlı. Bunun 3 katı ses olmalıydı. Müzikler hakkında ise konuşmaya bile değmez.	
Oynanabilirlik • Bir çok yeniliğin olması bu konuyu bilinmeze sürüklüyor. Kötü AI bir handikap. Ama ben eğlenerek ve rahat oynadım ama siz?	

Bu görevlerden önce eğitim bölümlerini oynamak oldukça yararlı oluyor. Aslında oyunun arayüzü eğitimi gerektirecek kadar karışık değil. Fakat bu görevler aşağıda bahsedeceğim bir çok değişik unsur hakkında taktık denebilecek öğütler veriyor. Önemli olanlar hangi upgradelerin öncelikli yapılması gerektiği veya çarpışma sırasında birimlerin hangi sırayla durmaları gerektiği. Önde topçuların, sonra sırayla okçu, pikeman, swordsman ve atlıların durması gerekiyor.

Cossacks genel RTS kavramına bir çok yenilik getirirken bir çok unsuru da götürüyor. Alıştığınız bir çok kavramı bulamamaktan şikayet edeceğiniz kesin. Fakat bazı yeni öğeler hoşuma gitti. Öncelikle kaynak sisteminden bahsedeyim. Her yeri Age Of Empires kokan oyunun kaynakları da AOE'ye çok benziyor. Tahta, altın, yiyecek, taş, kömür ve demir toplamanız gerekiyor. Yiyecek için AOE'deki gibi hayvan avlayamıyorsunuz. Sadece balıkçı kayıklar denizden sınırsız balık çıkarabiliyor. Bunun dışında şehrin içine tarla kurabiliyor, tarladaki ekinler bitince yeniden ekebiliyosunuz. Diğer kaynaklar için de aynı şey geçerli. Bir madeni açtığınızda önce içinde 5 kişi çalıştırabiliyorsunuz. Upgradeler ile bu sayıyı arttırıp korkunç bir hızda kaynak çıkarabilmeniz mümkün. →



Alın size Age of Sail işte...



Oyundaki bina grafikleri Age of Empires'dekiler kadar güzel.

Bunun anlamı oyunda kaynakları çıkarmanın değil korumanın önemli olduğu. Zaten kaynak tüketimi de hiçbir RTS'de olmadığı gibi yapılmış. Üniteler yaşadıkları sürece kaynak tüketiyorlar. Yani 400 tane üniteniz varsa bir milyon yiyeceği birkaç dakikada tüketebilirsiniz. Paralı askerler de aynı şekilde altın tüketiyorlar. Topların da ateş etmek için demir ve baruta ihtiyaç duymaları işi daha da karıştırıyor. Sonuçta ekranın tepesinde 17 buzdolabı, 24 fırın çalıştıran bir evin elektrik sayacı gibi bir görüntü ortaya çıkıyor. Bu yüzden kaynaklarla ilgili taktik yapmak pek de mümkün değil. Bu arada ufak bir hatırlatma: Yiyecek bitince askerler bir bir ölüyorlar. Altın bitince paralı ithal askerler çalışmıyorlar. Demir veya kömür bitince de toplar ateş etmiyor.

«Cossacks genel RTS kavramına bir çok yenilik getirirken bir çok unsuru da götürüyor.»

Bu kadar adamı nereye sokacam?

Oyunda toplam 16 ulus var. Bunların aralarında Türkiye biraz İran'a benzetilmiş. Ünitelerinizi iyileştirebilen Molla gibi üniteler var ne yazık ki. Her milletin bina yapıları ve üniteleri birbirinden farklı. Bu kadar çeşit olması işleri biraz karıştırsa da çabuk sıkılmayı önlüyor. Kaynak sisteminden de anlaşılacağı gibi oyunda çok fazla ünite kullanabiliyorsunuz. Yani binlerle ifade edilen rakamlarda ünite kullanmak mümkün. Sırf bunun için 5'er ünite üretebilmek için bir opsiyon konulmuş. *Zaten sıraya 200 tane ünite* sokup diğer tarafta keyfinize bakabiliyorsunuz. Ulusların yine bu kadar geniş bir upgrade seçenekleri var. Öncelikle her ünitenin atak ve defans değerleri 5 level kadar arttırılabiliyor. Madenler ve diğer kaynak aldığınız yerlerin verimi için de bu böyle. Her ulusun Academy tarzı bir binası var. Bu binada 50'ya yakın upgrade kontrol ediliyor. Öncelik verilmesi gerekenler genelde kaynaklar ile ilgili. Ufak bir hatırlatma daha: Ünite ve binaların değerleri kullandıkça artıyor. Gittikçe daha pahalıya ünite yapmaya başlıyorsunuz.

Ünitelerle ilgili dikkat çeken bir diğer özellik su üstündeki savaşlar. Bir çok çeşit gemi yapabiliyor ve bunları belli taktiklerle savaştırabiliyorsunuz. Açıkçası su üstündeki savaşların geçtiği yerler geçen ay yazdığım Age of Sail II'den daha iyi. İlgi çeken bir özellik Ferry adlı taşıyıcı gemilerin 80 kadar kişi alabilmesi. Tabi ünite sayısı çok olunca herşey buna göre ayarlanmış. Peki bu kadar çok üniteyi yönetmek kolay mı? Bunun için formasyonları kullanmak durumundasınız. Fakat istediğiniz her ünite ve grubuna formasyon veremiyorsunuz. İşin hoş yanı da burda. Bir lider üretip bu liderin yanına bir de trampetçi koyuyor böylece belli sayılardaki grupları çeşitli formasyonlara sokabiliyosunuz. Ne trampetçi ne *de lider tek başı*na bir işe yaramıyor. Toplar da kendi cinsleri arasında çizgi formunda durup beraber hareket edebiliyor. Bu formasyonlar grup içindeki ünitelerin atak ve defanslarına artı veriyor.

Ne ile besleyecem ben?

Gelelim oyunun arayüzündeki iyi ve kötü unsurlara. Üç boyutlu bir haritada tamamen anime edil*miş karakterlerle* oynamak oldukça hoş gözüküyor. Zaten Sudden Strike'ın da grafikleri oldukça hoşuma gitmişti. Ufak ayrıntıları çok iyi kullanmışlar. Deniz ve patlama efektleri çok iyi değil fakat çok da göze batmıyor. Bu güzelim 3D binaların arkasındaki üniteleri nasıl göreceğinizi merak ediyorsanız arayüze eklenen bir tuş ile bütün bina ve engelleri arkası görünür hale getirebiliyorsunuz. Aynı şekilde başka bir tuş ile haritanın gidilemeyecek yerlerinin işaretlenmesi duvar yapımı sırasında sınırları belirlemede oldukça yardımcı oluyor. Arayüzün bir kötü özelliği sağ tuş kullanımının çok kısıtlı olması. Bu tuş daha ölümcül ve efektif hale getirilebilirdi. Çünkü neredeyse yürümekten başka hiçbir işe yaramıyor. Fog of War olarak adlandırılan sis ne yazık ki yok. Bu konuda özenilmemiş olması beni oldukça şaşırttı. Adamlar yürüyünce etraflarındaki yükseltiye bakılmadan sadece yuvarlak bir yer açılıyor haritada. *Geri kalan yerler hep* simsiyah. Bu oyunun gidişatını çok etkileyen önemli bir eksiklik.

Başka şikayet edeceğim bir konu da gerek kendi gerek düşman ünitelerinin yapay zekasının zayıf olması. Bazen yürütmeyi bile berecemediğinizde çıldırıyorsunuz. Ya da düşman gelip 200 tane adamın arasında dalıp birine vurmaya başladığında diğerleri seyrederken. Umarım bunun için *bilimum patchler çıkar yoksa bu kısım* oldukça rahatsız edici olur. Ya da sadece multiplayer oynanan bir oyun olur. En son müziklere de laf atıp yazımı bitireceğim. Ama napayım bu kadar eksik de bırakılmaz ki güzelim oyun. Müzikler çok kötü. Dinlenmeyecek kadar. Halbuki çok kaliteli müzikler oyunun havasını değiştirirdi.

Sonuç olarak Cossacks RTS'cilerin illaki görmesi gereken bir oyun. Ansiklopedik tarihi bilgi ve ayrıntı sağlam bir atmosfer kuruyor. Getirdiği yenilikler gelecek oyunlara ışık tutabilir. Buradan bizim yararımıza birşeyler çıkması iyi olur. Fakat bu kadar eksiğin olması kesinlikle oyuna yazık edildiğini gösteriyor. ■ ■ ■

Onur Bayram | onur@level.com.tr

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.cossacks.com
Yapım • CDV
Dağıtım • CDV

Minimum Sistem • : Pentium 200MHz, 32 Mb RAM, 1 Mb Video RAM, 200Mb HDD

Multiplay • Var

microsoft baseball2001

Arkadaşlar bugün kartondan süt yapıyoruz. Gerekli malzemeler: bir sopa, bir eldiven ve bir de top (ya sizce de bu işte bir terslik yok mu?).

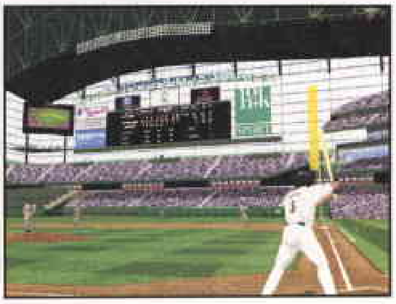
Ülkemizde oldukça popüler bir spor olan beyzbol son yıllarda özellikle Galatasaray'ın gösterdiği başarıyla... bir dakika neler diyorum ben? Sporun sadece futboldan ibaret olduğu bir yerde beyzbolun 'b'sini telaffuz etmek mümkün mü acaba? Her ne kadar birkaç özel üniversitede rugby (yoksa Amerikan futbolu muydu?) ligleri düzenlense de beyzbolun henüz anlaşıldığını pek sanmıyorum. Aslında sevgili yazı işleri müdürümüz de oyunu kucağıma bırakana kadar benim de beyzbol hakkında pek bir fikrim yoktu; tek bildiğim Amerikalıların, oyuncuların koleksiyon kartlarına binlerce dolar verecek kadar bu spora hasta olması ve beyzbol sopasıyla çok iyi beyin dağıtıldığı idi. Artık konu hakkında biraz daha bilgiliyim...

Biz bu saçları boşuna beyazlatmadık arkadaş...

Biraz araştırdım ve Microsoft Baseball'un kümesteki tek horoz olmadığını keşfettim; hatta 3DO'nun çıkardığı High Heat çok daha tutulan bir beyzbol oyunuymuş (valla ben de onların yalancısıyım). İlk bakışta Microsoft Baseball 2001 göze oldukça hoş görünüyor; sağlam 3D grafikleri, detaylı menajerlik özellikleri ve gerçekçi sezon istatistikleri falan derken birkaç saat bir anda geçiveriyor. Ama maalesef oyun boyunca yakanızı bırakmayan bug'lar ve kötü oynanabilirlik o birkaç saatten sonra canınızı sıkabiliyor.



İşte 'harmandalı' böyle oynanır! Ne o şaşırdın galiba?

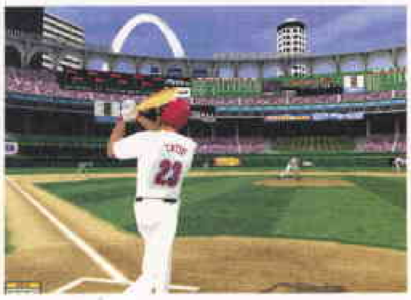


Topa öyle bir vuracam ki adım scoreboard'a kazınacak!

Oyunun en hit özelliği ise siz sahada 'home-run' yaparken arka planda tıkır tıkır işleyen 'Baseball Mogul' adındaki menajerlik opsiyonu. Artık sezon boyunca takımınızın harcamalarını takip edebilir, yeni oyuncular kiralayabilir, diğer takımlarla değiş-tokuş yapabilir ve fizibilite çalışmalarıyla bir sonraki sezona hazırlanabilirsiniz. Her oyuncunun belli bir kontrat süresi ve tabii ki belli bir fiyatı var (ne kadar ekmek, o kadar köfte); iyi bir ayarlamayla kurduğunuz takım sizi birkaç sezon idare edebilir.

Canım cicim ayları bitince...

Microsoft Baseball 2001 menajerlik olayını gayet iyi kıvırıyor ama sahaya çıkınca maalesef tökezliyor. Grafiklere bir lafım yok; hatta kendi kategorisinde en iyisi olduğu söylenebilir. Mükemmel oyuncu modelleri, gerçekçi animasyonlar ve detaylı yüz grafikleri (Sosa'nın aynısını yapmış adamlar!) oyunu bir güzel cilalıyor. Hatta piksel taraftarları saymazsak stadyumların bile bir şeye benzediği söylenebilir. Tamam her şey iyi güzel de neden oyun biraz hareketlenince grafiklerden soğan cücüğü gibi poligonlar pırtlıyor? Cücük olayı dışında oyuncular da birbirine giriyor; örneğin batter'lar (absürd eldiven sahibi oyuncu) olur olmaz zamanlarda saçma sapan kuyruklar oluşturuyor ve pitcher'lar (eli maşalı pardon sopalı oyuncu) kendi vurdukları topu takip edemiyor. Özellikle sağlam bir vuruşta oyuncular salaklaşıp oradan oraya anlamsızca koşturuyorlar. Aslında pitcher-batter arayüzleri hiç fena tasarlanmamış, sadece alışmak biraz zaman alıyor.



Başka ilginç bir olay da oyunun size kuralları öğretmesi fakat kendisinin kurallara uymaması (garip ama gerçek). Ben şahsen beyzboldan hiç çakmayan biri olarak Microsoft Baseball 2001 sayesinde olayın temellerini öğrendiğimi söyleyebilirim. Grafikleri 1280x1024 çözünürlükte oynamak mümkün ama nedense çözünürlük arttıkça seslerde duraksamalar meydana geliyor. Sanıyorum ki bir patch ile Microsoft tüm bu bug'ların üstesinden gelebilir. Beyzbol ile ilgilenen varsa bu oyuna tereddüt etmeden göz atabilir ama yoksa da canımız sağolsun. Ne yapalım, oturup ağlayacak halimiz yok ya?

Güven Çatak | guven@level.com.tr

MICROSOFT BASEBALL 2001 — 63

Grafik • Grafikler kendi sınıfı içinde birinci, hatta canavar gibi. Oyuncuların detaylı yüz modellerinden gerçekte kim olduklarını çıkarabiliyorsunuz.

Atmosfer • Eh işte. Bir beyzbol maçının atmosferi ne kadar iyi olabiliyorsa, bu oyununki de o kadar iyi. Bana göre sıkıcı ve tekdüze.

Ses • Sesler kendi çapında iyi ama yüksek çözünürlüklerde takılmalar vuku buluyor. Oyundan çıkarken adamın biri size utanmadan bağırıyor.

Oynanabilirlik • Oyunun menajerlik kısmı iyi kotarılmış ama esas şenlik (!) sahaya çıkınca başlıyor. Oynanabilirlik konusunda çözülmesi gereken birçok sorun var.

TEKNİK BİLGİ

Bilgi İçin • www.microsoft.com/sports/baseball2001
Yapım • Microsoft
Dağıtım • Microsoft Türkiye

Minimum Sistem • Pentium 200, 32MB Ram, 150MB sabit disk alanı, 8MB D3D ekran kartı

Multiplay • Yok desek daha iyi

shadowofthelostcitadel

Bu oyun için 'kült bir figür' demek isterdim ama açıkçası allak bullak olmuş durumdayım.

LEVEL SHIT

Galiba Sinan bana küçük bir şaka yapıyor; Chip'tekilerle birleşip böyle bir oyun hazırladılar, üşenmeden CD'ye bastılar ve hatta hızlarını alamayıp paravan bir firma adı altında sırf oyun için uydurma bir web sitesi bile hazırladılar. Sinan şaka di mi? Inanın herkes derginin yeni haliyle uğraşıyor olmasa böyle bir ihtimali göz önünde bulundururdum ama durum maalesef öyle değil. Yani gerçekten böyle bir oyun var! Ya kardeşim, 15 yıllık net bir oyun hayatım var ama böylesine absürd bir oyun görmedim. İnsanda bir utanma olur hani. İnsan en azından bir düşünür, ya ben böyle bir oyun yapıyorum ama elalem bana bir tarafıyla güler mi diye acaba. Commodore 64 oyunları bile çok daha kaliteliydi; en azından bazı yetersizliklere rağmen hepsi terbiyeli çocuklardı.

Nasıl Oluyor da Oluyor?

Bence Lost Citadel bir kaza sonucu ortaya çıkmış; Salsa Shark ekibinden biri talihsiz bir dirsek darbesiyle ana karta kahve dökünce bilgisayar sapıtmış ve ortaya böyle lanetli bir oyun çıkmış (oyunu inceleyen her editör de sapıtarak lanetten nasibini almış). Lost Citadel, 1984 yılında Vectrex firması tarafından yapılan ama (neyse ki) piyasaya hiç sürülmeyen Dark Tower adlı oyunun hortlağı. Oyun kasvetli mi kasvetli Broodweed ormanında geçiyor. Elinizde tahtadan bir kılıçla üçüncü şahıs perspektifinden lay lay lom gezerken ortalıktaki altın keselerini topluyor ve yine ortalıktaki sandıkları açıp anlaşılmaz bir şekilde çeşitli zindanlara ışınlanıyorsunuz. Aslında bir arcade makinesi fontuyla yazılmış 'Press Any Key'den önce (yoksa sonra mıydı?) etkileyici bir hikaye anlatılıyor ama oraya hiç girmek istemiyorum. Toplam altı 'canınız' var ve bulduğunuz altınlarla 'can' satın alabiliyorsunuz. Amacınız ormanın dört köşesine dağılmış dört anahtarı bulmak ve onlarla sayesinde Lost Citadel'in kapılarını açmak. Gelelim sizi yolunuzdan döndürmek isteyenlere, zehirli sis mi desem, veba mı desem yoksa zindanlarda saklanan zebaniler mi desem? Keşke hiçbirini demesem ama bir kere demiş bulundum artık. Size tek tavsiyem böyle bir oyuna rastlarsanız bucak bucak kaçmanız olacak. Acaba Shadow of the Citadel, PC oyun dünyası için bir kıyamet alameti olabilir mi?



Açtık sandığı, yedik naneyi.

SHADOW OF THE LOST CITADEL	21
Grafik • Belki 1984 yılı için iyi olabilir ama milenyuma girmiş biri olarak 320x240 çözünürlüğü bünyem kabul etmiyor.	
Atmosfer • Sisler falan geliyor bizimkinin cart diye bir canını götürüyor. Meğerse o sis dediğim veba salgınıymış, gerisini siz düşünün artık.	
Ses • Aramızda kalsın ama kendi ağzımdan çok daha gerçekçi sesler çıkarabiliyorum.	
Oynanabilirlik • Oynamazlık desem daha iyi olur herhalde. Ben ettim, siz etmeyin bari!	

speedway2000

Mahşerin dört atlısı soluğu çamur banyosunda alınca...

Geçen ay Berker'in köşesi 'Easy Rider' filminden izler taşıyordu. O filmin yeri benim için de başkadır; özellikle kendimi alabildiğince yollara vurmak düşüncesi zaman zaman aklıma gelir durur. Muhteşem motosiklet yarışı oyunumuz Speedway 2000'de motorcu arkadaşlarımızın yıldızlı montlarını ve kasklarını görünce aklıma Henry Ford'un filmdeki Amerikan bayrağının yıldızlarıyla kaplı kılığı ve motoru geldi (nasıl geldiğini sormayın çünkü saat gecenin üçü olunca ister istemez insan aklı bir garip çalışıyor). Speedway 2000 yine nasıl ve neden yapıldığını anlamadığım oyunlardan bir tanesi. Yani piyasada o kadar sağlam motosiklet oyunu varken, neden böyle vasat bir oyun çıkarılır anlamış değilim (belki de editörlerin sabrını test etmek içindir). Speedway 2000 şu kapalı toprak pistlerde cross motorlarla yapılan yarışları kapsıyor. Oyun 'dön babam dön' ve 'pati çekmek' üstüne kurulu. Zaten yarışların orijinalleri de Speedway 2000'den pek farklı değil.

Beyaz Giyenler Yandı!

Uyduruk bir arayüz eşliğinde yarışa hazırlanıyor ve hayatınızın ne kadar renkli (!) olduğunu düşünüyorsunuz. Önce kontrolleri seçiyor sonra da motor ve motorcunun renklerine karar veriyorsunuz. Her ne kadar bunun bir soygun olmadığını söylesem de motorcu arkadaş kollarını indirmiyor (boşuna uğraşmayın yani). On farklı stadyumdan (veya ülkeden) birini seçerek start pozisyonunda yerinizi alıyorsunuz. Unutmadan oyunu üç modda oynamak mümkün; zamana karşı, tek yarış ve dünya şampiyonası. Oyunun bana göre en can alıcı noktası ise dört kişinin aynı ekranda multiplay oynayabilmesi. Eğer çakırkeyif bir gününüzdeyseniz ve dört arkadaş bir klavyeye sığabiliyorsanız kahkaha dolu şen birkaç saat geçirebilirsiniz. Dört kişi multiplay oynarken ekran dörde bölünüyor ve herkes adı yazan ekrandan kendini takip edebiliyor. Yarışlar patinaj çekmek ve birbirine çarpmakla geçiyor. Grafikler komik bir düzeyde olmasına rağmen oyuna her başlarken bir 3D set-up ekranıyla karşılaşıyorsunuz. Piyasada çok daha iyileri var, ufaktan gazlayın derim.

Güven Çatak | guven@level.com.tr



İşte böyle uzayıp giderim ben!.

SHADOW OF THE LOST CITADEL	43
Grafik • Oyun 1024x768 çözünürlüğü destekliyor ama grafiklerin rengarenk olması dışında hiçbir olayı yok.	
Atmosfer • Motorlu bir atmosferi solumak istiyorsanız, bir Pazar sabahı Bebek sahilinde yürüyüşe çıkın.	
Ses • Sesler nedense bana Zeki Müren'in taş plaklarını hatırlatıyor.	
Oynanabilirlik •Devamlı aynı yerde saçma sapan dönüp duruyorsunuz. Dört kişi oynamak eğlenceli olabiliyor.	

online

Hep dergiye gelen emaillarda "neden internet sitesi incelemiyorsunuz" diye soruyordunuz bize

Biz de ilk defa bu ay kolları sıvayıp bir siteyi sizler için incelemeye karar verdik.

COCA-COLA.COM.TR

İşte kıran kırana bir rekabetin yaşandığı site. Coca-cola.com.tr flash üzerine çalışıyor. Sitede sanal bir mahalle kurulmuş durumda. Adı "Serinyer" olan bu mahallede çeşit çeşit uçuk kaçık karakter ve her mahallede olan muhtarlık, kafe gibi yerler var. Mahalledeki evleri dolaşarak yaşayan kişilerle ilgili bilgiler alabiliyorsunuz. Dilerseniz muhtarlığa gidip mahalleye kaydınızı bile yaptırabiliyorsunuz. Zaten sitenin asıl zevki de bu kaydı yaptırdıktan sonra çıkmaya başlıyor. Çünkü mahalledeki mekanlara serpiştirilmiş olan oyunları oynayıp dereceye girmeye çalışıyorsunuz. Bu dereceler ve aldığınız puanlar ise size sanal buz küpleri olarak geri dönüyor. Buz küplerinin ne işe yaradığına gelince. Toplam 800 buz küpüne ulaşan ilk Serinyerli bu mahalleye yerleşmeye hak kazanacak. Yani sitenin yapımcıları sizi karşılarına alıp aynen karakterinizi çizecekler ve sizi mahalledeki eve koyacaklar. Karakteriniz tam 1 ay boyunca bu evde mahalledeki diğer karakterlerle beraber yaşayacak.

Sitedeki oyunlara gelince. Öncelikle bakkaldaki ekmek arası oyununun hastası olacağınıza eminiz. Oyunda ufak bir labirentte bakkalım çırağı Kerim'i koşturup ekmek arası yapmak için gereken malzemeleri topluyorsunuz. Oynarken en dikkat etmeniz gereken şey önce ekmekleri toplamak çünkü onlar size zaman kazandırıyor.

Oyunlar dönem dönem siteye konuluyor ve bu arada senaryolar ve mahalledeki karakterlerin davranışları da değişiyor. Bir bölüm oyunlar kelime bulmacalarından Amiral Battı'ya kadar uzanan çeşitli varyasyonlardan oluşuyor. Hepsini de çözünceye kadar kafanızın büyüyeceğine iddiaya gireriz. Başka bir bölüm oyun ise hızlı klavye kullanmanın yanında gerçekten bir strateji kurmanızı da gerektiriyor. Siteyle ilgili merak ettiğiniz ya da zorlandığınız her şeyle ilgili bilgiyi yardım bölümünden okuyabilirsiniz.

Siteyi yapan grup tüm yeteneğini cömertçe ortaya sermenin yanında sitenin müdavimleriyle olan etkileşimi sağlamayı da çok iyi becermişler. Açıkçası eksik bir yanlarını bulamadık. Siteyi zaman zaman ziyaret ederek yeni aşamaların açılıp açılmadığını izlemenizi tavsiye ederiz. Bu arada yapımcılardan bir de ricamız olacak. Lütfen şifre e-maillerine daha çabuk cevap verin.



RACE WAR KINGDOMS

http://www.glitchless.com/kingdoms/rwk.html adresinden ulaşabileceğiniz Race War Kingdoms tipik bir browser RPG'si. Ama sizi meşgul edebilecek içeriğe sahip. Oyuna ırkınızı ve sunucunuzu seçerek giriyorsunuz. Seçtiğiniz sunucudaki savaş yapma şekli otomatik ya da kompleks olarak değişiyor. Oyunda gene browser'daki tuşlara göre 10X10 luk bir haritada geziyorsunuz. Oyundaki amacınız ise yüksek seviyelere ulaşıp para kazanarak kendinize bir krallık kurabilmek. Eğer bunu başarabilirseniz krallığınızda bir vergi yüzdesi belirliyorsunuz ve sizin topraklarınız



üzerinden savaşan herkes her öldürdüğü yaratıktan size o oranda vergi veriyor. Bu arada sizde topraklarınızı koruması için paranın alabileceği en güçlü guard'ı siz yokken bulunması için topraklarınıza dikiyorsunuz. Eğer güçlü birisi guard'ı öldürüp toprakların lordunu da online olduğunda yenebilirse o toprakların sahibi olabiliyor. Oyunda NPClere ait toprakları ele geçiremiyorsunuz. Tamamen tıklamayla geçen oyunun asıl zevki ise aşağıdaki chatte geçiyor. Bu arada oyunda kolayca 100. level'a falan gelebilirsiniz. Ama ondan sonra oyun gerçekten sizi zorlamaya başlıyor. Oyunda strateji kurmak isterseniz http://www.rwkhelp.f2s.com/ adresini dikkatle okumanızı tavsiye ederiz.

UTOPIA

Gelelim swirve.com dan ulaşabileceğiniz utopia adlı gene browser tabanlı Fantasy stratejiye. Daha önce de bu oyuna değinmiştik fakat açıkçası ofiste Sinan, Tuğbek ve ben aylardır bu oyunu oynuyoruz ve artık stratejisini yazacak duruma geldik. Bu yüzden size bir defa daha tanıtalım dedik. Oyun belli aralıklarla çağlara bölünüyor. Siz her çağın başında



Türkiye haritası üzerinde oynanan bir bilgi yarışması

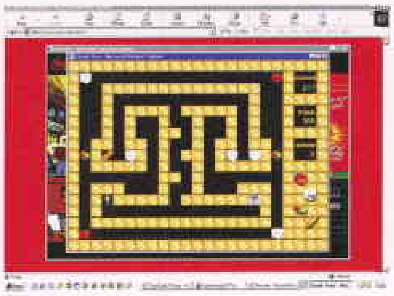


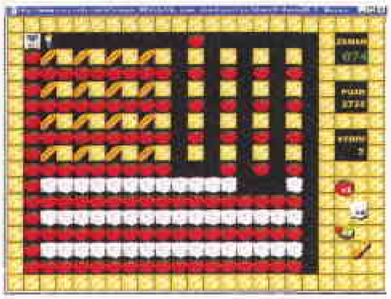
Bilmeceler kafanızı allak bullak edebiliyor.

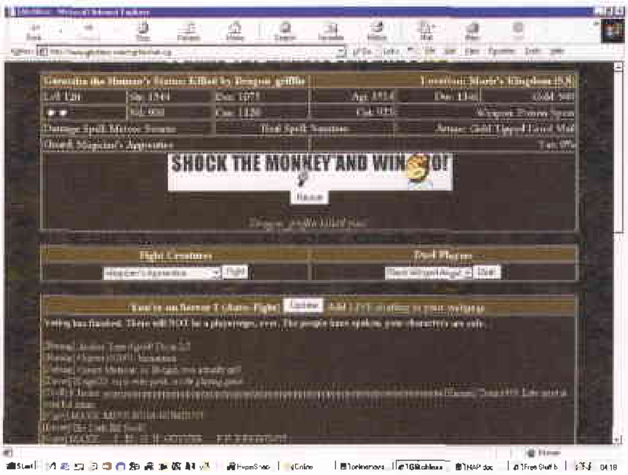


Serin Yer'deki onlarca oyundan biri de Scooter.









kendinize bir ırk seçerek o ırkın başında bir beylik ile oyuna başlıyorsunuz. Bu beylikler ise birer adada bulunuyor. Adadaki beylikler ise hep beraber bir krallık oluşturuyor. Her krallığın başında bir monarch oluyor. Bu monarch o krallığın kralı ve bütün beyliklerin oylarıyla seçiliyor. Oyundaki stratejiniz seçtiğiniz ırka göre oldukça fark edebiliyor. Seçtiğiniz asker tiplerinden paranızı yatırdığınız birimlere, krallığında kurduğunuz binalardan içinde bulunduğunuz adaya kadar bir çok etken sizi çok ama çok etkiliyor. Öncelikle oyuna her gün girmek zorundasınız. Ne kadar zamandır online olmadığınızı başınızdaki monarch görebiliyor ve buna göre sizi inaktif ilan edebiliyor. Bu durumda diğer kardeş beylikler size saldırarak yok etmeye çalışıyor çünkü oyundaki krallıklarda genel olarak birinci olmak için bir yarış halinde. Bu yüzden adalarından attıkları her aktif olmayan krallık onların değerini arttırıyor. Böylece yarışta daha önlere geçebiliyorlar. Krallık içi savaşlar bu nedenden dolayı oluyor. Onun dışında her zaman adanızın dışındaki diğer adalarla savaş halinden oluyorsunuz. Burada genelde amacınız toprak ele geçirmek ama isterseniz o adadaki beylikleri yağmalamaktan yakıp yıkmaya kadar bir çok eylemde de bulunabiliyorsunuz. Yalnız burada dikkat etmeniz gereken konu ordunuzun bunlardan birini yapmak için krallığınızın dışına çıkacak olması ki bu arada sizin topraklarınız da savunmasız kalacaktır. Bunu gören diğer beylikler de size saldırabilir. Bunun için savunmada ordu bırakmalısınız.

Basit bir arayüze sahip olmasına karşın aslında oyunda her şey müthiş canlı bir stratejiye ve dayanışmaya var. Utopia ile ilgili sayfalarca yazabiliriz. Ama tavsiyemiz sizin oyuna girip biraz tecrübe edinmeniz. Biz aylardır oynuyoruz ve daha hiç sıkılmadık.



ULTIMA ONLINE

Online oyunlara ilgisi olanlar Türkiye de bir süredir bir UO rüzgarı estiğinin farkındadır. Sanane ve uoturkey serverları bir süredir oyuncuların hizmetinde. Şu anda iki serverda test aşamasında dersek yanlış olmaz herhalde. Şu anda dünyada oynanan en büyük üç MMRPden biri olan UO'nun bu iki serverıda para kazanma amacı gütmediğinden herhangi bir yasal zorlukla karşılaşmadan ülkemizde çalışıyorlar. UO ile ilgili bilgi almak isterseniz şu anda size tavsiyemiz http://www.ultimatr.com/ adresi olacaktır. Bu adres TÜRKÇE içerikli olduğu ve oyunda gerçektende doğru bilgilere sahip bulunan kişilerce hazırlandığından dolayı sizi her şekilde aydınlatacak ve ihtiyacınız olan bilgiyi fazlasıyla verebilecektir.



Bizim UO ile ilgili en büyük dileğimiz ise oyunun ülkemizde bir Counter Strike benzeri bir oyun olarak algılanmamasıdır. UO bir ara başına oturup bir süre oynadıktan sonra bırakılacak bir oyun değildir. Bir Diablo kopyası ise hiç değildir. Eski grafiklerine rağmen oyun bir RPG olarak belki de hayatınızın sonuna kadar oynayabileceğiniz, hiçbir zaman sonu gelmeyecek son derece zevkli bir oyundur. UO ile ilgili yazılarımız bu köşede devam edecek.

(UO ile ilgili önümüzdeki sayılarda belki bir şeyler yaparız değil mı Sinan ?) Gelecek ay görüşmek üzere. ■ ■ ■

Burak Akmenek |Burak@level.com.tr

consolemaster

□ △ ✕ ○

playstation' ın gücünü küçümsemeyin!

yeninesillevel









MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

Sega Dreamcast

PS2

XBOX

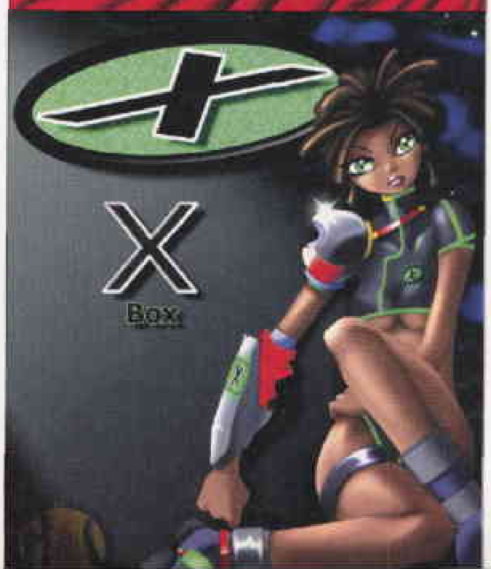
Konsol alemi giderek daha da fazla kızışıyor. Microsoft, Sony, Sega ve Nintendo firmaları, birbirlerine üstünlük kurmak için ellerinden geleni yapıyorlar. Bir çok oyun sever de bu konuda taze bilgilere ihtiyaç duyuyor. Artık eskisi gibi sadece Atari, sadece Sega veya sadece Sony yok, şimdi aynı anda dört dev var. Bu yüzden biz de radikal bir karar aldık ve diğer konsollara da yer vermeye başladık. Bu ay derginizde PlayStation ve PS2 yanında, DreamCast ve X- Box ile ilgili incelemeler de bulacaksınız.

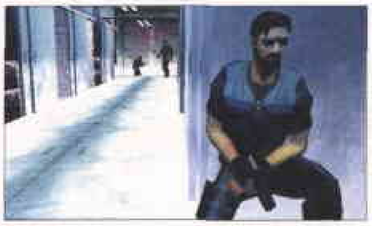
Ayrıca yeni tasarımımız çok beğenildi. Geçen ayki sıkışıklıktan dolayı meydana gelen ufak tefek hatalarımızı da, bu ay düzeltip sizlere en iyi dergiyi sunmaya özen gösterdik. Umarım az buçuk başarabilmişizdir. Tam çözüm mönümüzde bu ay Fear Effect Retro Helix isimli macera oyunu var. Ben oynarken çok eğlendim, herkese de tavsiye ediyorum. Console Master köşesinde, PlayStation2' nin programlama dili olan YaBasic ile ilgili bilgiler vermek istiyordum ancak okur mektuplarından yer kalmadı. Yine de kısaca bir geçtim. Bir diğer güzelliğim de konsolculara özel bir web sitesi. Konsol oyunları ile ilgili aradığınız, ve maalesef bulamadığınız çok şey www.megaemin.com adresinde. Mutlaka bir göz atın derim. Gelecek ay görüşünceye dek, çok mutlu olun ve iyi eğlenin. Bye&Smile...

BİRİSİNE: Kıymetli editör arkadaşım Onur, bak iyi oku, sonra yazmadı deme. Dergideki ilk yıldönümünü en içten dileklerimle kutlarım, beraberce daha nice yıllar dilerim. Yetmedi dersen basın toplantısı da yapıcam, hatta seni Reha Muhtar' a çıkartıcam. Tamam mı koç? Ulusun, yücesin, ama sen benim ikinci yılımı kutlamadın ha. Hadi bakalım...

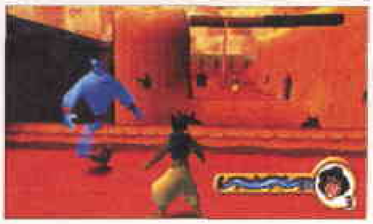


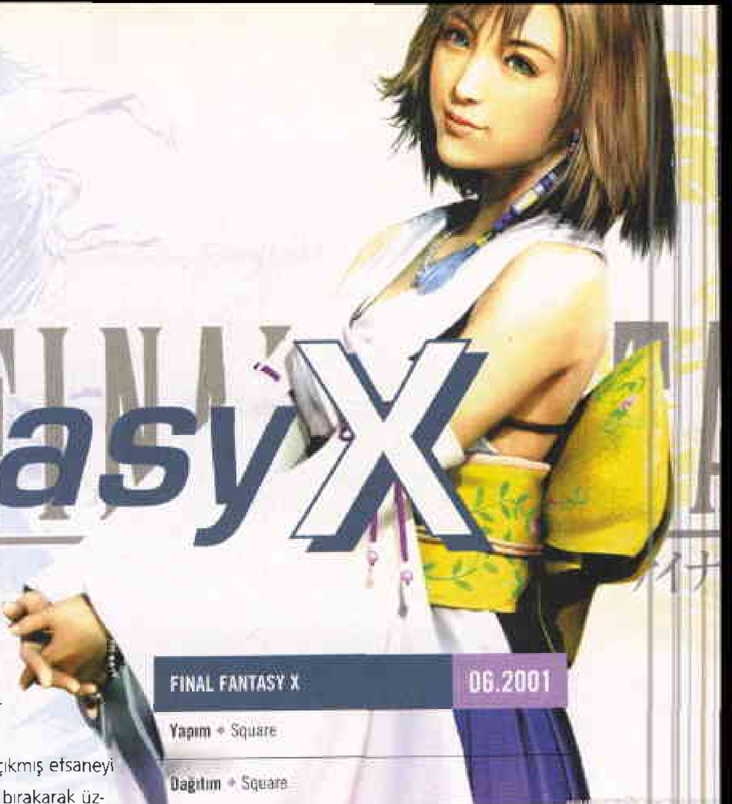












finalfantasyX

Son fanteziler hiç bitmez. 10. da olsa... Final de olsa...

Hani bazı tipler vardır da normal insan gruplarından biraz uzakta durur ve beklemediğiniz zamanlarda beklemedik davranışlar yaparlar. Kimseye ilişmezler, ama kendilerine özgü havalarıyla çok da gönül yakarlar. Bir başlarına efsane olabilecek klas, kalite ve karizma tiplerdir bunlar. İsimlerini duyduğunuzda şöyle bir irkilir, sevmeseniz bile saygı duyarsınız. Farklı olduklarını hissettirirler.

İşte Final Fantasy serisi, oyun ve RPG dünyasının bu garip adamı, vazgeçilmeyen bambaşka havasıyla tüm oyunlardan farklı,çok çok yükseklerde parlayan bir kuyruklu yıldız gibidir. 11 kat kuyruğu öyle parlak ve öyle göz kamaştırıcıdır ki, karşısında yapabileceğiniz tek şey hayranlıkla izlemektir.

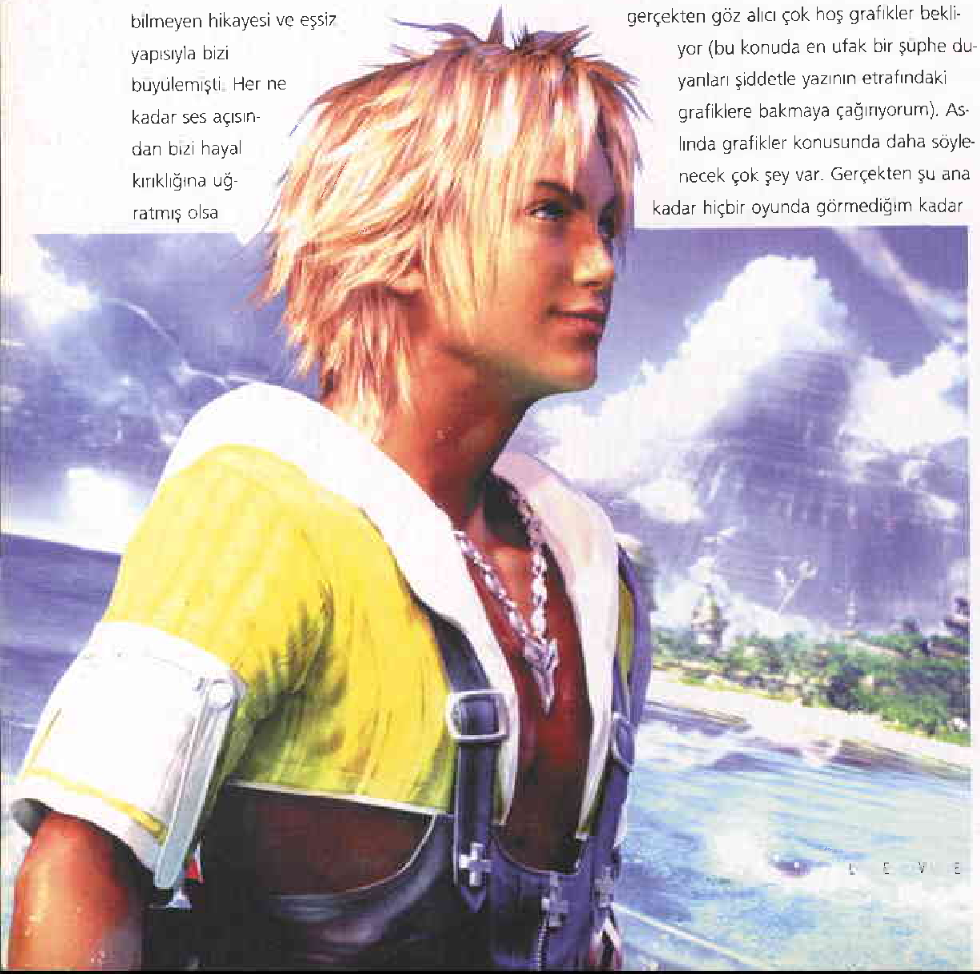
Kırmızı Delinin Fantezisi

Final Fantasy gerçekten de bir çok zaman ağzımızı açık bırakacak güzellikte görselliği, duygusal ve uç noktalardaki içeriği, bitmek tükenmez bilmeyen hikayesi ve eşsiz yapısıyla bizi büyülemiştir. Her ne kadar ses açısından bizi hayal kırıklığına uğratmış olsa da diğer bir çok yönden tatmin olmuş, günlerce ekran karşısında öylece kalakalmıştık.

Final Fantasy IX, Playstation'da çıkmış efsaneyi devam ettirmiş, ama PC'cileri yalnız bırakarak üzmüştü. PC'ciler (ki biz de öyleyiz) FFIX'u bekleye dursunlar çok çok yakında FFX ve hemen ardından (evet sadece bir ya da iki ay sonra), FFXI Playtsation 2 sahiplerini şereflendirecek, mutlu anlar yaşatacaktır.

FFX diğer FF'lerin açtığı yoldan aynı hızla devam ediyor. Oynanış ve geri kalan nerdeyse tüm öğeler aynı. Tabii bazı ciddi değişiklikler de var. Bunların başında oyunun grafikleri geliyor. Her şeyden önce eskiden olduğu gibi pre-rendered arka plan grafikleri yerine tamamı 3D boyutlu mekanlarda gezecek ve savaşacaksınız. Playtsation 2'nin tüm renk paletini sonuna kadar kullanmaya çalışmış oyunumuz da ise emin olun sizi rengarenk ve gerçekten göz alıcı çok hoş grafikler bekliyor (bu konuda en ufak bir şuphe duyanları şiddetle yazının etrafındaki grafiklere bakmaya çağırıyorum). Aslında grafikler konusunda daha söylenecek çok şey var. Gerçekten şu ana kadar hiçbir oyunda görmediğim kadar çok renkli oyun için görüntüleri var. Demoları konusunda daha önce de FFIX'a yazdığım gibi, kendimden kesinlikle emin bir şekilde söyleyebilirim, ki şu ana kadar hayatımda gördüğüm en muhteşem güzellikte demolara sahip ve şu ana kadar başka hiçbir oyun onun yakınından bile geçmedi (kaç tane oyunun filmi yapılıyor zannediyorsunuz? Hele bir de filmdeki görüntüleri görseniz kelimenin tam anlamıyla adamlar aşmış, şaka gibi!!!)...

Bunun haricinde oyun ilk defa Square'ın Play Online servisini kullanacak. Ama daha önce görülmedik bir şekilde bu servis size oyunda nerede ol- →



FINAL FANTASY X	06.2001
Yapım • Square	
Dağıtım • Square	

İlk İzlenim • Sonuçta bu bir Final Fantasy. Başka söze gerek yok.

Tamamlanma Oranı • %40

FFX'deki önemli karakterlerden birisi de bu aslan amca







CG ara videolara söyleyecek şey bulamıyorum. Tek kelimeyle mükemmeller.



Benimlen evlenir misiniz bağyan?...



duğunuzu ve neler yaptığınızı kontrol edip duruma göre yardım edecek. Yani almanız gereken bir item mı kaçırdınız? Hemen online servise bağlanıp gerekli yardımı alıp ne yapmanız gerektiğini öğrenmeniz mümkün. Zaten oyunun Japonya'daki fuarda (ah ah gidemedik böyle yılda bir yapılan fuarları. Düşünsenize sadece oyunlarla ilgili, sadece yeni çıkacak oyunların gösterildiği, oynatıldığı bir fuar!!) halka olan gösterimi sırasında da sıkça üzerinde durulan bir slogan vardı: Geleneksel oyun anlayışından çok çok farklı olacak. Eğer bu

«Japonya'da çıkacak bu müthiş oyunla bizim gibi gezegenin daha batısında yaşayan insanlar birkaç ay sonra tanışacak, ama inanın tanıştığınıza hiç pişman olmayacaksınız»







size yetmeyecekse gerçek bir heyecan fırtınası bizi bekliyor olacak yazın, çünkü Final Fantasy XI aynen, tam gaz piyasaya damlayacak ve bu sefer, sıkın durun, tamamı online olacak. Yani aynen Ultima Online veya Everquest'teki gibi hikayenin tamamı online üzerinde geçecek. Gerçi henüz oyunun akışının siz bilgisayarı kapattığınızda da aynen devam edip etmeyeceği bilinmiyor. Yani belki oyunu kaydedip çıkıp sonra da kaldığınız yerden devam etme gibi bir şansımız var, ama dediğim gibi bu konuda henüz herhangi bir bilgi ya da açıklama yok. Bu oyun hakkındaki elimizdeki tek kesin bilgi her karakterin ayrı ayrı isimlerinin olacağı (böylece mesela arkadaşlarınızı kolaylıkla bulmanız veya takip etmeniz mümkün olabilecek).

Deli Fantezisinin Kırmızısı

FFX'da dikkatimi çeken diğer özelliklerden biri de oynanıştaki bazı ufak değişiklikler. Mesela eskiden büyü yaparak Guardian Force'ları çağırdığımızda, her şey bir demo olarak gelişir, gelen Guardian Force otomatikman saldırıp sonra da kaybolurdu, ama bu sefer yanınızda kalacak ve grubun bir elemanı gibi komutları siz vereceksiniz. Yani zaten epey ayrıntılı olan kontrol mekanizması biraz daha genişletilmiş diyebiliriz (savaşların yine turn-based olduğunu söylememe hiç gerek yok herhalde,





biliyorsunuz ki FF'nin savaş sistemi ezelden beri turn-based'dir ve artık bu, oyunun geleneksel bir özelliği olmuştur).

Çok yakında Japonya'da çıkacak bu birbirinden müthiş iki oyunu bizim gibi bu gezegenin daha batısında yaşayan insanların tanışması en azından birkaç ay sonra olacak, ama inanın tanıştığınıza hiç biriniz pişman olmayacaksınız.

Sonuç itibariyle, Final FantasyX, FFIX'u beğenen herkese tavsiye ederim. Bunu okuyan PC okuyucuları için de söyleyebilirim ki böyle çok satan bir oyunun PC versiyonu da kaçınılmaz olacaktır (gerçi Playstation'dan çevirince epey bir handikapı olacak PC oyuncuları için, ama napalım o kadar kusur kadının tüm kızlarında var biliyorsunuz). Japon kültürüyle hazırlanmış bir oyun kimilerine yabancı ve kimi zaman da anlaması güç gelebilir belki, ama bazen Türk filmlerini hatırlatan sahneleriyle de ilginç anlar yaşatabilir. Final Fantasy'i bekleyin, sırf grafikleri ve demoları için alın, aldırtın, oynamaya çalışın, peşine düşün, pişman olmazsınız, olamazsınız.

Fanteziniz bol olsun derim ben son olarak, ama hiç son olmasın ■ ■ ■

Gökhan & Batu I gokhab@level.com.tr





azurik riseofperathia

Zorlama bir isim, hoş bir oyun...

Sanırım bilgisayar oyunları dünyasında yeni ürünlere isim bulmak konusunda bir sıkıntı yaşanıyor. Doğrusu daha önce de çok zorlama oyun isimleri görüldü, görülmedi değil. Fakat bu bence bu oyun için seçilen isim hepsini aşıyor. Fakat bir oyunun adı kötü diye ille oyunun kendisi de kötü olmak zorunda değil. Nitekim Azurik için de aynı şey geçerli. Adrenium Games tarafından geliştirilmekte olan oyun RPG türünde ve X-BOX için piyasaya sürülecek ilk oyunlardan birisi olması planlanıyor. Her ne kadar oyun RPG olarak tanımlansa da, genel yapı itibarıyle hareketli bir macera oyunu olacağı belli. Oyunda ilginç ve iyi tasarlanmış bir kahramanı canlandırarak son derece detaylı hazırlanmış ortamlarda maceradan maceraya koşacağız. Bu arada sadece karşımıza çıkan düşmanlarla boğuşmayacak, aynı zamanda pek çok bulmacayı da çözmekle uğraşacağız.



Göründüğü kadar basit değil...

Azurik grafik açıdan oldukça iyi görünen bir oyun, X-BOX tarafından kullanılması planlanan gelişmiş grafik işlemcinin nimetlerinden sonuna kadar faydalandığı belli. Maceranın geçtiği ortamlar renkli, detaylı ve canlı yerler, üstelik etrafta bıcır bıcır dolaşan bir sürü şirin orman yaratığı da var. Ama gece olup da karanlık çökmeye başladığında o şirin yaratıkların kana susamış canavarlara dönüştüğünü görürseniz şaşırmayın. Evet, oyun ilk bakışta sıradan gibi görünse de, aslında olayı canlandıran bu türden pek çok güzelliğe sahip olması planlanıyor. Yapımcılar oyunun X-BOX ile aynı anda satışa sunulmaya hazır olacağını bildiriyorlar. ■ ■ ■



AZURIK: RISE OF PERATHIA — **02.2002**

Yapım • Adrenium Games

Dağıtım • Microsoft

İlk İzlenim • Azurik şu ana dek tanıtılan X-BOX oyunları arasında tamamlanmaya en yakın olanı ve gerek oyun yapısı, gerek grafik olarak oldukça ümit verici görünüyor. Adından pek belli olmuyor ama X-BOX için çok önemli bir oyun olacak gibi duruyor.

Tamamlanma Oranı • %60

halo

Microsoft X-BOX için gerçekten büyük planlar yapıyor...

Halo aslında tamamen PC için tasarlanmakta olan bir oyundu. En azından Microsoft bu oyunun haklarını tamamen alana dek öyleydi. Şimdi oyun öncelikli olarak Microsoft tarafından geliştirilmekte olan X-BOX kodlu oyun konsolu için geliştiriliyor. Görünen o ki bu oyun konsol ile birlikte piyasaya sürülecek ve Microsoft'un oyun konsolları piyasasına hızlı bir giriş yapabilmesini sağlayacak. Peki Halo bu kapasitede bir oyun olabilir mi?

Görünüşe bakılırsa Halo bundan çok daha fazlasını da yapabilir. Oyun PC için geliştirilirken tamamen Multiplayer ağırlıklı olması planlanıyordu, ancak şimdi işler biraz değişmiş durumda. X-BOX versiyonunun da bölünmüş ekranda dört kişiye kadar Multiplayer oyunları destekleyeceği belirtiliyor. Ancak bu konsolun Internet kapasitesi hakkında henüz ortada kesin bir bilgi yok. Microsoft bu konuda pek fazla bilgi vermiyor, ancak bu sizi korkutmasın, çünkü oyun oldukça geniş bir Single-Player senaryoya sahip olacak.

Etkileyici Grafikler

Halo özellikle grafik açıdan oldukça kendine has ve canlı bir yapıya sahip. X-BOX konsolunun gelişmiş grafik yetenekleri sonuna dek kullanılıyor ve bu da etkileyici sonuçlar doğuruyor. Oyun çoğu rakibindeki gibi boş ve çıplak tepelerde değil, tamamen canlı ve hareketli bir dünyada geçiyor. Etrafta dolaşan yabancı yaşam formlarından uzay gemilerine ve kullanılabilen araçlara dek herşey yerli yerinde. Ayrıca animasyonlar da bugüne dek gördüklerimiz arasında en iyilerden biri. Microsoft oyunu öncelikle X-BOX için hazırlıyor, PC ve Mac versiyonları ise çok daha sonra yapılacak. Beklemeye değecek bir oyun olduğuna en ufak şüphemiz yok. ■ ■ ■

Mad Dog





HALO — **12.2001**

Yapım • Microsoft

Dağıtım • Microsoft

İlk İzlenim • Halo eğer söz verildiği kadar mükemmel bir oyun olabilirse X-BOX kısa sürede satış patlaması yaşayabilir. Ve bu da çok güçlü bir ihtimal gibi görünüyor.

Tamamlanma Oranı • %75

outtrigger

Dreamcast için sürpriz güzellikte bir FPS...

Doğrusu elinize bir silah alıp etrafta koşturduğunuz oyunlar ortaya çıkalı uzun yıllar oldu. Ve haliyle sadece PC'ler değil, konsollar da bu türden paylarına düşeni aldılar. Son zamanlarda özellikle Quake 3, Timesplitters ve Unreal Tournament gibi oyunlar hem PC, hem de konsol dünyasında oldukça büyük gürültü koparmışlardı. Ancak tüm bu gürültünün arasında bazı firmalar ve bazı oyunlar pek fazla ses çıkarmadan hazırlanmaya devam ediyor. Outtrigger işte bu oyunlardan biri ve özellikle gerçekçilik açısından neredeyse artık bir klasik olan GoldenEye kadar iyi sayılır.



Hem Single, hem Multi...

Outtrigger kelimenin tam anlamıyla su katılmamış bir FPS, bunun en iyi kanıtı da oyunu son derece çekici kılan hafiften ağıra çeşit çeşit silahları. Ayrıca oyunu iki farklı görüş açısından da oynayabiliyorsunuz. Ama dış kamera açısı pek iyi değil ve kendi gözünüzden görerek oynamak çok daha iyi oluyor. Oyun orta halli sayılabilecek bir Single Player senaryoya sahip, ama esas gücü Multiplayer kapasitesinde saklı. Internet üzerinden yapılan karşılaşmaların haricinde, ayrıca bölünmüş ekran üzerinde dört kişiye kadar oyuncuyu da destekliyor. İşin güzel yanı, bu bölünmüş ekran modunda bile grafiklerin bugüne dek yapılmış tüm benzer oyunlardan daha iyi olmaya devam etmesi. *Kısacası Outtrigger herşeyiyle* gerçekten iyi bir yapım oluyor, Dreamcast sahiplerinin bu oyunu kaçırmak istemeyeceklerini düşünüyoruz. ■ ■ ■



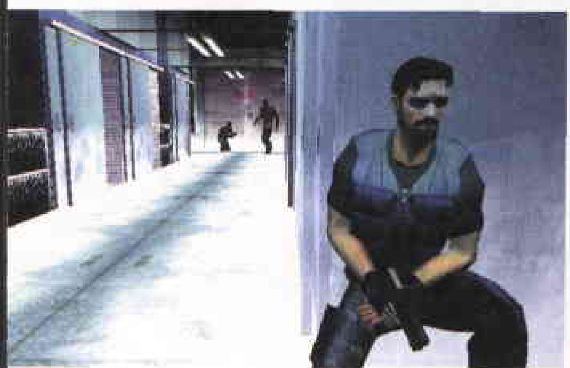


OUTTRIGGER	05.2001
Yapım • Sega	
Dağıtım • Sega	
İlk İzlenim • Dreamcast üretimi durmuş olmasına rağmen *vaad edilen yazılım* desteğini tam anlamıyla bulabilecek mi bilemiyoruz. Ama görünen o ki Outtrigger piyasaya çıktığı anda Dreamcast sahiplerinin ilgisini bir hayli çekecek. Bu oyunun bir konsol klasiği olmaması için hiçbir sebep yok.	
Tamamlanma Oranı • %95	

headhunter

Biraz polis, biraz cerrah, biraz da avcı...

Zaman 21. yüzyıl, yer Kaliforniya. Suç oranı öylesine yükselmiş, toplumların değer yargıları öylesine değişmiş ki, artık suçlularla savaşta tamamen farklı yöntemler uygulanıyor. Herşeyden önce vatandaşlar doğrudan devlete olan masrafları doğrultusunda değerlendiriliyorlar. Eğer bir vatandaş suç işlerse bu devlete ve topluma karşı olan masrafını artırdığından, uygun bir biçimde geri ödemesi sağlanıyor. Bu "uygun yöntem" ise "zorunlu organ bağışı", yani pis bir iş yaparken yakalanırsanız ciğerinizi söküyorlar! Bununla da yetinmeyip üzerinizde yeni ilaçlar ve tıbbi cihazları deniyorlar. Böylece suçluların gözü korkutulurken yasalara saygılı vatandaşların sağlığı da korunmuş oluyor. Doğrusu çok hoş!...



Bir elde silah, bir elde neşter...

Tüm bu işlerin birileri tarafından yapılması gerekiyor tabii, ve bu "birileri" eski endüstri devi Stern tarafından kurulmuş olan ACN örgütünden başkası değil. Siz oyuna hafızasını ve rozetini kaybetmiş eski bir ACN ajanı olan Jack Wade olarak başlıyorsunuz. Bu arada birileri patron Stern'i ortadan kaldırıyor ve kızı da sizi olayı çözmeniz için kiralıyor. İşte acımasız sokaklardaki maceranız böylece başlıyor.

Headhunter Dreamcast için yakında çıkması beklenen birkaç özel oyundan biri. Bu oyun için Dreamcast'in *Metal Gear Solid'i* denebilir. Oyunda kimi zaman gölgelere saklanarak, kimi zaman da açıktan açığa çatışarak Stern'in katilini bulmaya çalışıyorsunuz. Bu arada kızı ve diğer önemli karakterler de size yardımcı oluyor. Doğrusu ilginç görünen bir oyun, çıktığında sıkı bir satış grafiği çizebilir. ■ ■ ■

Mad Dog



HEADHUNTER	07.2001
Yapım • Sega	
Dağıtım • *Sega*	
İlk İzlenim • Headhunter oldukça ilginç bir ortamda geçen ve biraz klişeleşmiş olsa bile iyi oturmuş karakterlere sahip bir oyun gibi görünüyor. Metal Gear Solid türü bir oyunun özlemini çeken Dreamcast sahipleri için ilaç gibi gelebilir.	
Tamamlanma Oranı • *%85*	

vanishingpoint

Yarış oyunlarını sevenlere yeni bir seçenek...

Onuuuuur, gel olum gel, bak sana bu yarış oyununu vericem, adı Vanishing Point, süper walla...

- Yok abi ya, dergiye ne kadar acayip oyun geliyorsa bana iteliyorsunuz, kendin yaz onu sen.

- Ya nesi var işte, mis gibi yarış oyunu. Dert yok tasa yok, iniş takımları açılmadı yok, AWP' nin gücü azaldısı yok, şehre elektrik yetmiyor yok, sadece gaza basıyon. Hem bak ISO bilmem kaç bin belgesi felan var oyunun...







- Uzatma abi işte, hem işim var. Az sonra derse gidip kadavra açıcam, sonra da yeni bir hatun var, ona gitçem. İstersen dönüşte sana bir dalak getiriym, benden hatıra olur, ne dersin?

- Başlicam şimdi dalağından da ha. Kızdan mı sökücen yoksa, sen yaparsın walla. Adama iyilik de yaramıyo, ben yazarım o zaman. Zaten yarış oyunlarına ve hıza bayılırım ben.

- Evet evet, onun için ayda bir arabanı kaportaya veriyorsun.

- Ya Onur, senin için Dr. Gaybrush felan diyorlarmış, doğru mu?

- !#?YX! Hımıdı homudu...

- Tamam tamam kızma hemen. Bari sence nasıl bir oyun onu söyle.

- Ya ne bilim işte yaz bişi, PlayStation' da çıkan yüzlerce yarış oyunundan birisi de, sıkılmamışlar hala yarış oyunu yapmaktan de.

- E aralarında güzel oyunlar da var ama değil mi?

- Boş versene sen, mesela şu Vanishing Point' e bak. Araba sürekli kayıyor, bir türlü yolda tutamıyorsun. Buzun üzerinde çırpınan çılgın balıklar gibi. Bunu öğrenmek bile başlı başına bir dert. İnsan iki dakika içinde delleniр joypad' i ekrana fırlatmak ister. E bu da pek ekonomik ve sağlıklı olmaz. Oyun bir felaket.

- Ama oyundan zevk almayı bilmek lazım şimdi, aracın kaymasından rahatsız olmak yerine bunu kullanmalı ve durumu kendi lehine çevirmeyi bilmelisin.

- İyi güzel diyorsun da, on saniyede bir spin atıp yoldan çıkıyorum, buna hangi yürek dayanır. Fizik motoru iğrenç, gerçekle alakası yok. Oyunu ben almış olsam geri götürüp, amca bu bozuk, değiştir derdim.

- Bu kadar ön yargılı olma kardeşim, ufak hatalar her oyunda olabilir, hem fizik motorunu tutturmak da kastıran bir olay biliyorsun.

- İyi de baba, biz tester değiliz ki, oyuncuyuz. Ben bir oyuna 25 milyon lira ödüyorsam, bu oyunu test etmek istediğim anlamına gelmez değil mi?

- Abarttın be abi. Oyunun Arcade, Tournament, Single, Time Trial, Stunt Driver, ve CWG Rally (Clockworks Game Rally) gibi değişik bölümleri var, hepsi mi kötü yani? Hatta kafa kafaya ve multiplayer modları bile var. İleride Tune-up Shop açılıyor.

- Bence bu oyunu ancak rafta duran her yarış oyununu alanlar oynar.

- Ben de senin gibi düşünüyordum ama Tournament ve Stunt Mod' u oynayınca fikrim değişti; kaybolan tüm ruhumu geri kazandım. Nası biliyor musun, San Francisco Rush ve Driver' ın en güzel yerleri birleştirilmiş sanki. Balonları patlatıyor, rampalardan uçuyor ve ufak görevlerle puanlar topluyorsunuz. Crazy Taxi' ye bile benziyor denebilir.

- Eee, nooluyo yani öyle olunca? PlayStation' ın kapağı açılıp içinden çukulata mı çıkıyor? Karnın mı doyuyor?

- Ya hasta etmesene adamı kardeşim. Oyun iyi diyorum hala laga luga ediyorsun. Bir fon var oyunda, çok şık, arkada radarlar var, uçaklar uçuyor falan. Sadece Stunt Mod veya sürüyle güzel araba için bile bu oyun oynanır. Sıkı oyuncuları çok seveceği bir oyun bu.

- Geç bunları Mega, çözünürlük çok düşük, oyun piksel piksel elime geliyor. Bence dediğinin tersine çok az kişi beğenir bu oyunu. Üç sene öncesinden beri yapa yapa bunu mu yapmışlar? Çok daha önce çıkan Gran Turismo 2, Need for Speed, R4: Ridge Racer Type 4, Colin McRae 2.0, ve Jarrett and LaBonte Stock Car Racing, gibi oyunların yanında ne gibi kaldığını söylemek bile istemiyorum. Bence oyunu kimseye önerme.

- Yeter be, ne muhalefet adamsın sen kardeşim? Çıldırttın sonunda beni be, nerde ulan benim neşter takımım...

- Dur yapma, sana diyorum bak, o elindekiler hiç steril değil biliyor musun, dur, dur, hayır, yapmaaaaüoooooooğrk... Bye&Smile...

MegaEmin | megaemin@level.com.tr

TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • www.acclaim.com
Yapım • Clockwork Games
Dağıtım • Acclaim

Minimum Sistem • 2 Oyuncu, 1 Memory blok, 1 Cd, Analog Joypad, Dual Shock

VANISHING POINT 58

Grafik • Gözlerinizi kapatarak oynamak zor olabilir ama en azından daha az zarar görürler.

Atmosfer • Oldukça iyi. Kısa yükleme ekranları sayesinde oyundan hiç kopmuyorsunuz.

Ses • Ses efektleri averaj, müzik ise tekno severlere hitab ediyor ve iyi.

Oynanabilirlik • Onur' ca kötü, Mega' ca iyi...





disney's aladdin

innasira's revenge

Dile cinden ne dilersen... Alaaddin ve sevimli mor cin yeri maceralarıyla PS'ye geldiler.

Sega' nın 16-bitlik oyun konsolu Mega Drive' ın son zamanlarıydı; tıpkı şimdi PlayStation' ın olduğu gibi. Artık hep aynı tarz oyunlar geliyordu, basit fonlar ve ilerleyip ateş eden adamlar... tam bay geliyordu ki Disney' in Aladdin çizgi filmi sinemalardaki yerini alır almaz Mega Drive' a da geldi. O zamanlar için en iyi oyunlardan birisi oluverdi hemen. Ayıla bayıla oynayıp rahat bir beş kere bitirmiştim. Hatta hiç unutmam, üçüncü bölümün başında sola yürüyünce ekstra can bile alıyordunuz. Güzel oyundu yani. Geçenlerde de bir baktım yenisi çıkmış, hemen işlerne koyalım dedim.





DISNEY' S ALADDIN IN NASIRA' S REVENGE	74

Grafik • Averaj denebilir, canlı ama hatalı fonlar. Beş sene öncesine göre süper ama şu anda vasat.

Atmosfer • Çizgi filminden alıntı videolar ve oyundaki bütünlük sayesinde oldukça sıkı atmosfere sahip.

Ses • Çizgi filminden alınan müzikleri ve aynı aktörlerin seslendirmeleri ile çok iyi.

Oynanabilirlik • Birçok bölüm ve bulunması gereken gizli yer var. Kaç kişi bu oyunu ikinci kez bitirmek ister bilemiyorum.

Aladdin' imiz bu kez Nasira' nın intikamı isimli yeni bir 3D platform oyunuyla karşımıza çıkmış. Bu oyunda da eskisinde olduğu gibi Aladdin ve arkadaşlarının yerine geçiyorsunuz. Amaç, öldürülen ikizi Jafar' ın intikamını almak için ortaya çıkan Cadı Nasira' dan kendinizi ve Agrabah' ı kurtarmak. Daha önce bir 3D platform oyunu oynadıysanız, bu oyunda da hiç zorlanmayacaksınız demektir. Oyun gayet basit fakat kontroller birazcık dağınık.

Eski oyunda olduğu gibi yine Aladdin ile elma atabiliyor, zıplayabiliyor ve düşmanları kılıcıyla doğrayabiliyor. Yine iplere tutunuyor ve direklerden aşağıya kayabiliyor. Buna ek olarak birinci kişi moduna geçip elmaları nişan alarak fırlatabiliyor. Komik maymun Abu gibi diğer bir karaktere geçtiği-







TEKNİK BİLGİLER

Bilgi İçin • www.scea.com
Yapım • Argonaut Games
Dağıtım • Sony Computer Entertainment

Minimum Sistem • 1 Oyuncu, 1 Memory blok, 1 Cd, Analog Joypad, Dual Shock

nizde ise, karaktere has yetenekler de açılıyor; çift zıplama gibi.

Bölüm dizaynları aynı klasik şekilde, bir diğer bölümü açabilmek için bir anahtar bulmalı ya da bir bulmacayı çözmelisiniz. Bölümler çok fazla karmaşık ve zor değil, bulmacalar ise bebek işi tabir edilen cinsten. Oyunun en güzel görünen yönü ise bölüm geçişlerindeki değişik mini oyunlar. Oyunculara bir mola verdirip monotonluktan uzaklaştırıyor. Bu oyunlar bulutların üstüne zıplamaktan uçan halı ile gezmeye kadar değişiyor.

Ufak tefek sorunları olsa da oyunu rahatsızlık derecesinde etkilemiyor. Kamera bazen ne yapacağını şaşırabiliyor. Kamerayı kontrol etmenin iki yolu var ama ikisi de bir işe yaramıyor.

Yapımcılar çizgi film dünyasını üç boyutlu dünyaya takdir edilecek derecede iyi taşımışlar. Yine de oyunu Mega Drive' daki iki boyutlu versiyonu gibi yapsalardı daha güzel görünürdü. Karakter animasyonları zayıf, fonlarda hatalar bol. Hatta bazı yerlerde oyun yavaşlıyor bile. Oyunun müzikleri ise en güçlü yanı. Arkasındaki Disney desteği sayesinde çok kaliteli iş çıkarılmış. Müzik oldukça heyecanlı ve tempolu. Bazı müzikleri direk çizgi filminden alınmış. Seslendirme de çizgi filmini seslendiren orijinal aktörler tarafından yapıldığından on numara.

Aladdin ve aynı tarzdaki üç boyutlu platform oyunlarının asıl sorunu hep küçük yaşlara hitap ediyor olmaları. Aladdin, tarza hiçbir yenilik getirmemenin yanında Spyro' nun, Sonic' in, Crash' in veya Mario' nun seviyesine bile yaklaşamamış. Çok az oyun oynamış küçük çocuklar için gerçekten iyi bir seçenek oluşturacak olan Aladdin, oldukça kolay. Belki de eski oyundaki espriler sizi çekebilir. Bye&Smile...

MegaEmin I megaemin@level.com.tr





simpson's wrestling

Şirin aileyi ilk defa bu kadar vahşi göreceksiniz

LEVEL SHIT

Oyunun güreşe benzeyen tek tarafı bir ringde iki karakter, ipler ve iki üç hareket olması. Gerisi hikaye. Performansınıza göre artan bir barınız ve kullanabileceğiniz düğmeler ekranda görülüyor. Tutup atabiliyor, hatta iplerden de faydalanabiliyorsunuz. Oyunun monotonluğunu kırmak için bir özel hareket eklemişler, fakat bunun için de eşya toplamanız gerekiyor. Oyunda güreşmiyor, sadece düğmeleri dövüyorsunuz. Kalabalığın çizimi ve ringe tepkileri iğrenç. Homer, Bart, Marge, Ground Keeper Willie, Krusty, Barney, Apu, Lisa ve diğer gizli karakterlerle oynayabiliyorsunuz. Örneğin maç kazandığınızda Bumblebeeman çıkıyor.

Simpson' lara grafik hazırlamak oldukça basit; zaten çizilmesi kolay karakterler, aynı televizyondaki gibi anime edilebilir. Sanki birisi bu kolay işi sabote etmiş, karakterler iğrenç gözüküyor. Çirkin, kağıt gibi derinliksiz, saçma hareketler yapan, hele de iplerin yanında bir felaket olan karakterler hazırlanmış. Yani oyunun daha yüzde ellisi bitmiş havasında. Sesleri oyunun tek fena olmayan kısmı. Karakter seslendirmeleri orijinal aktörleri tarafından yapıldığından sorunsuz olmuş. Müzikler ise vasat.

Fakat Simpson' lar sevecendir, bir şekilde, belki de, kiralamaya deyebilir (belki), eğer ölümüne Simpson' s fanatiği iseniz (bir de depresyon derecesinde sıkılmış ve yalnızsanız). Bye&Smile... ■ ■ ■





SIMPSON' S WRESTLING	17
Grafik • Grafik: Bu kadar kolay yapılabilecek oyun için çok kötü	
Atmosfer • Oyunun tek ilginç tarafı Sony' nin yayınlamış olması...	
Ses • Eh, fena değil	
Oynanabilirlik • Sizi yarım saat oyalayabilir (belki)	
Bilgi İçin • www.activision.com	
Yapım • Big Ape Productions	
Dağıtım • Activision, Fox Interactive	
Minimum Sistem • 2 Oyuncu, 1 Memory blok, 1 Cd, Analog Joypad, Dual Shock	

mathoffman'sprobmx

Microsoft X-BOX için gerçekten büyük planlar yapıyor...

Ohhh, ne güzel... Baharın yaza en çok yaklaştığı zamanlar geldi ve etraf kıpır kıpır. Potenini alan, bisikletini alan kendisini dışarıya atıyor. Dağ taş demeden, kaldırım merdiven demeden oraya buraya hopluyor. Bisikletinin üzerinde otuz parende atıp geri oturabiliyor. Hal böyle olduğundan, uzun zaman ardından bir bisiklet oyununa daha bakalım dedim. Bildiğiniz gibi Courier Crisis' den beri iki tekerlede dokunmamıştım. Eh kısmet bu güneymiş. Bu seferki oyun, maceradan birazcık öte; spor oyunu. Mat Abinin puro bemiksi!

Tony Hawk' s Pro Skater motoruyla hazırlanan bu oyun, aslında geçen kasım ayına hazır olacaktı, ancak işler ters gitti. Şimdi tamamlandı ve bu ay içerisinde piyasaya çıkması bekleniyor. Tahmin ettiğiniz gibi oyunda BMX tarzı bisikletler kullanıyorsunuz. Özel parkurlarda geziniyorsunuz, rampa buldukça uçuyor ve yaptığınız hareketlere göre puanlar alıyorsunuz. Oyun, en yakın rakibi olan Dave Mirra' dan çok daha hızlı; özellikle bayır aşağı giderken. Havadaki durumunuzu çok iyi ayarlayabiliyor, gerektiği şeklide öne veya arkaya yatarak guvenli inişler sağlayabiliyorsunuz. Bölümler oldukça geniş ve ferah. İnsana istediği kadar odaya girebilme, plan kurabilme ve hız yapabilme imkanı sağlıyor. Bir stadyumda bile dolaşabiliyorsunuz. Fakat nedense Tony Hawk' daki detaylar bu oyunda yok gibi geldi bana. Bisikletçiler şekil olarak birbirlerinden çok farklılar. Numaralara gelince, bireysel yetenekler öne çıkıyor. Mesela Cory Nastazio, superman hareketine makas tekmesini eklediğinde, diğer sürücüler de daha iyisini yapabilmek için fırlıyorlar. Düşüş ve bisikletin yere çarpma animasyonları da çok özenilerek hazırlanmış. Senaryo üzerinde biraz daha çalışılması gerekiyor. Lisanslı müziklerinin arasında gerçekten kaliteli birkaç parça da var. Punk, Hip-Hop, ve az bir pop-techno ile "Banned In DC" güzel işler yapmış. Bye&Smile... ■ ■ ■

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr





MAT HOFFMAN'S PROBMX	07.2001
Yapım • Runecraft	
Dağıtım • Activision	
İlk İzlenim • Sony 2001 yılında da PlayStation için çok iddialı oyunlar yayınlayacağını söylemişti. Muhtemelen Mat Hoffman' s Pro BMX de bu oyunlardan bir tanesi olacak.	
Tamamlanma Oranı • %100	



aloneinthedarkthenewnightmare

karanlıktan korkar mısınız? artık korkacaksınız!







Clock Tower, Silent Hill, Resident Evil derken iyiden iyiye gerilim macera oyunlarına kaptıranlara müjde. Bu alandaki bir ilk, bir baba, bir otorite yenilenerek dönüyor; "karanlıkta yalnız: yeni kabus".

The New Nightmare, orijinal oyunun izinden gidiyor. Yarı renderlenmiş fonlar ve üç boyutlu karakterler ile odaları ve mağaraları keşfediyorsunuz. Bul bul nesne topluyor ve bulmaca çözüyorsunuz. Aslında bir PlayStation oyunu olmasından dolayı bu denli gösterişli bir ışıklandırma beklemiyordum, ama oyunu görünce şok oldum. Neredeyse oyunun tamamı ışıklandırma üzerine kurulmuş. Hem gezinirken, hem de düşmanlarla savaşırken ışığı iyi kullanabilmek çok önemli. Bazı düşmanlarınız ışığa geliyor, bazıları direk kafanıza atlıyor, bazıları ise gruplar halinde saldırıyor. Bazıları daha da korkunç olabilmek için böööğ şeklinde ilkel sesler çıkarıyorlar. Siz de onlara 12 çeşit silahla karşılık verebiliyorsunuz. Silahlarınızın kendilerine has bir ışıklandırması da var tabi. Renkli ışıklar, sis ve diğer ürkütücü nesneler, bu oyunda en az Silent Hill kadar fazla.



Oyundaki kahramanlarımız Edward Carnby ve Aline Cedrac. Oyunu bitirmek için Edward veya Aline' dan birisini seçiyorsunuz. Her karakterin kişiliklerine göre değişen ayrı hikayeleri var. Edward olaya kötülüğün daimi düşmanı şeklinde dalıyor, Aline ise biraz şüpheyle geri dönüyor. Arada bir yolları kesişebiliyor.

Alone In The Dark, grafik olarak Resident Evil ve dengi oyunlardan daha yukarıdaki bir çizgide. Oyunu bomba yapmak için senaryoyu ve hikayenin işleyişini çok ürkütücü yapmışlar. Sürekli bir şeylerin ters gidebileceği şüphesiyle ilerliyorsunuz. Kafa karıştıran ve beyni zorlayan bulmacalar da cabası. Sinir eden aynı yere geri dönmeler en aza indirilmiş. New Nightmare' in gelişi pek de yakın değil ama şimdiden heyecanlanmaya başlayabiliriz bence. ■ ■ ■





ALONE IN THE DARK **05.2001**

Yapım • Darkworks

Dağıtım • Infogrames

İlk İzlenim • Darkworks bize sanatsal ve teknik açıdan dorukta bir oyun sunacak gibi görünüyor.

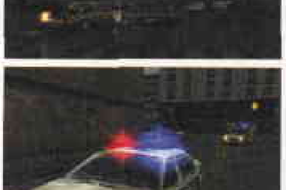
Tamamlanma Oranı • %30

world'sscariestpolicechases

Dünyanın en korkunç polis kovalamacaları

Televizyonlardaki yüksek reytingli polis kovalamacalarına dayanan World's Scariest Police Chases, şiddetli ve ele avuca sığmaz bir oyun. Bu hareketli oyunda polisi seçip kanunların güçlü bir savunucusu olabilirsiniz. Bunun için kanunları çiğneyen azılı haydutlara kafa tutmanız gerekiyor. Oyunun Story, Bad Boy, Exploration, Race ve Multiplayer olmak üzere beş bölümü var. Üstelik hepsinde olay esnasında yorum yapan bir televizyon spikeri var: Şerif John Bunnell. Oyunun Story modu, 50 adet hikaye bazlı görevle tıka basa doldurulmuş. Bu görevlere suçluları takip etme, bulup tutuklama, yarışlar, VIP eskortluğu, kısa süreli acil durumlar, gözaltı ve daha bir çoğu dahil. Oyuncular kanunları çiğnemeyi de seçebilir ve 15 "kötü çocuk" görevini alabilirler. Oyunda sadece bir alan var fakat PlayStation' da görülebilecek en büyük şehir. Oyuncular Ashland kasabasında rahatça devriye gezebiliyor, bu 53 millik yola sahip yerde suçluları yakalayıp vatandaşları koruyorlar. Kasaba sanki bir metropol gibi dizayn edilmiş, aşağı kasaba, Çin kasabası, varoşlar, sanayi bölgesi, liman, havaalanı gibi değişik yerleri var.

World's Scariest Police Chases' de değişik oynanma teknikleri mevcut. Mesela iki kişilik takım oluşturabilirsiniz. Siz arabayı kullanırsınız, arkadaşınız da ateş etmeye çalışır. 9mm tabanca, M16 Assault Rifle, Shot Gun, tüfeğe takılan RP Grenade veya yüksek tahribata sahip LAW (Light Antitank Weapon) gibi bir çok silaha da sahip olacaksınız. Beraber oyunun yanı sıra, Deathmatch, Race, Biathalon, Chase, Speed, ve Crimewave gibi başka multiplayer modları da var. Oyun bu yıl içerisinde çıkacak. Bye&Smile... ■ ■ ■

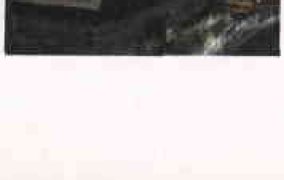












WORLD' S SCARIEST POLICE CHASES **07.2001**

Yapım • USD

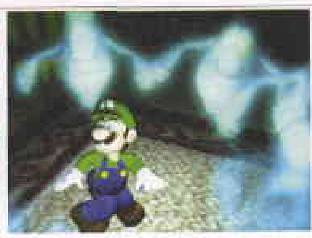
Dağıtım • Fox Interactive

İlk İzlenim • Driver ve Grand Theft Auto' ya gerçek bir rakip geliyor diyebiliriz.

Tamamlanma Oranı • %50

playmail





Bir an için durup on beş sene öncesine gidin; bazılarınızın daha doğmamış olduğu, bazılarınızın da yeni hobileri arasına video oyunlarının katılmaya başladığı zamanlara. O zamanlar, ZX Spectrum, Commodore 64 ve BBC Micro gibi makinelerde oyun oynamaya çalışırdık. Makinelerimize yazıp çalıştırdığımız kodlarla dolu bir çok dergi vardı. Bu kodlar basit programlardı, bol hatalı ve zor okunan cinsten. İşte şimdi aynı işi PlayStation 2' mizde yapacağız. Bunun için makinenizin Avrupa veya Avustralya modeli olması yeterli. Makineniz ile beraber gelen demo disk' in içinde YaBasic adında bir program var. Bu program bilgisayardaki Basic programlama dilinin değişik bir versiyonu. Bu programla PS2' nuzda programlar yazabileceksiniz fakat kimse Colin McRae Rally 3.0' ı yaratacağını sanmasın :)

YaBasic' e kendiniz programlar yazabileceğiniz gibi, bu kodları Internet' ten ücretsiz olarak da indirebilirsiniz. Sony, bu programın PS2 kullanıcılarının makinelerine istedikleri şeyleri yaptırabilmesi için tasarlandığını söylüyor ama asıl sebep birazcık farklı. Programı makinesi *ile beraber* pazarlayan Sony, bu yolla makinesini bir bilgisayar kategorisine sokuyor ve gümrük vergilerini %2,5 civarına indiriyor. Sizce de akıllıca değil mi?

PlayStation2' nize demo diskinizi takıp YaBasic' i yükleyin. Ekranda mavi bir fon ve altta birkaç menü girişi göreceksiniz. Bu editör, ekranda çıkacak sanal klavye ile yönetilecek, ve Control Pad ile tek tek harfleri seçeceksiniz. Bu oldukça zor olacağından ucuz bir USB PC klavyesi de satın alabilirsiniz. PS2' nuz, USB klavyeyi hemen tanıyacaktır. Eğer biraz programlama deneyiminiz varsa, help dosyaları ile devam edebilirsiniz. Aslında Basic en kolay programlama dilidir fakat YaBasic biraz daha değişik gelebilir. İşte bu noktada size en büyük kaynağınızı sunuyorum. Bu konuda öğrenmek isteyebileceğiniz her şey www.playstation-basic.com adresinde, ve linklerinde olacaktır. Mutlaka biraz göz gezdirin. Çok fazla detaylara girmek istemiyorsanız bile en azından makinenizin içindeki dönen küp, zıplayan top ve yılan oyununa bir göz atın. Programlarınızı PS2 Memory Card' lara kaydedebiliyorsunuz ve çok da az yer kaplıyor. Yani arkadaşlarınızla da paylaşabilir veya programlarınızın geliştirilmesini sağlayabilirsiniz. Maalesef henüz bu yazdığınız programları derleyip direk çalıştırma şansına sahip değilsiniz. Çalıştırmak için YaBasic' i yüklemeniz gerekiyor. Ayrıca basit bir biip sesinden başka da ses desteği sunmuyor. Sonuç olarak YaBasic basit bir program ve böyle şeylerle ilgisi olmayanlar için çok sıkıcı olabilir. Ama hiç de belli olmaz, bakarsınız yeni Colin McRae Rally' yi siz yaparsınız :)

Merhaba,
1999 yılında LEVEL dergisinde yayınlanmış olan Silent Hill incelemenizi gördüm. Henüz sizin orda bahsettiğiniz gümüş madalyonu alamadım. Müzik odasındaki piyano ile ilgili bir işlem yapmam lazım fakat çözemiyorum. Bana bu konuda yardımcı olabilir misiniz?

Teşekkürler Sesil Sadet

ME - Sesil' cim,
Anladığım kadarıyla bizi biraz geriden takip ediyorsun:) Bu oyunun tam çözümünü sürekli geliştirerek üç kere yayınladık ama hala soru geliyor. Piyano bulmacası en detaylı şekliyle www.megaemin.com adresinde açıklandı, oraya bakabilirsin.

Merhaba Mega,
Ben yeni bir PS2 kullanıcısıyım. Makinem piyasadaki PSX oyunlarını çalıştırmıyor, bunun nedeni çip dedikleri olay mı? Bu konuda biraz bilgi verir misin? Ayrıca VCD de oynatamıyorum. Böyle bir makinenin VCD göstermemesi çok saçma değil mi? İleriki zamanlarda mp3 veya VCD kullanabilecek miyiz?

Bilge Çağrı Çelik / Konya

ME - Merhaba Bilge,
Senin piyasadaki oyunlar dediklerin kopya oyunlar sanırım. PlayStation 2, normalde orijinal PAL PSX oyunlarını çalıştırıyor. PS2 için tasarlanana çip, NTSC sistemindeki ithal oyunları da oynayabilmeni sağlıyor ama unutmaman gereken bir konu var. Makinene yapılacak bu veya buna benzer bir müdahale, PlayStation2' nin GARANTİ KAPSAMI DIŞINDA *kalması anlamına gelecektir.* VCD konusuna gelince, oynatmaması bence de saçma, ama bu kalitede bir makineye sahip isen DVD seyretmeye de alışmalısın bence. Mp3 çalman için gereken program yakında çıkacak ama video cd için garanti veremem. Konya' ya selamlar.

Merhaba Emin Abi,
PLAY' İ NEDEN KALDIRDINIIIIIIZ? Madem kaldırdınız, bari PSX kısmını düzgün yapın, iki sayfa oyun inceliyorsunuz, onun da bir sayfasında iki oyun inceliyorsunuz. Eskiden yine 5-6 oyun inceliyordunuz? PSX hakkında hiçbir şekilde tam çözüm yok. Tam çözümleri resmi sitelerinden çekip çevireceğim diye İngilizce profesörü olacağım neredeyse. Bir de piyasada Tekken 4 ve Gran Turismo 3 adında PSX oyunları var, ben aldım da, gizleri çözülmüş Tekken 3 ve Gran Turismo 2' den başka bişi değiller. Bari açıkla da başkaları boşuna para vermesin. Bir de 360 blokluk bir memory kart aldım, biraz oynadıktan sonra kendine format çekti. Gitti o kadar save dosyası. Bunu engellemenin bir yolu yok mu?

Özgen [illegible]

ME - Merhaba Özgen,
Sen gerçekten bizi çooook geriden takip ediyorsun. Play ile ilgili her şeyi o kadar çok açıkladım ki insanlar sıkıldı bile. Play kalkmadı, sadece test aşaması sona erdi. Şu anda ise kaliteli bir konsol dergisi olabilmesi için üzerinde çalışıyoruz. Çıkış tarihi henüz kesin değil, bu yüzden söylemiyoruz. Ayrıca PSX kısmında iki oyun incelemiyoruz. Bu ay diğer konsollara da yer verdiğimizden yeri daraldı ama geçen ay 24 sayfa PSX vardı. Tam çözüm konusunda da yanılıyorsun, bir süre ara vermiştik ama üç aydır tam çözümlere de devam ediyoruz, The Road to El Dorado, Syphon Filter 2 ve Fear Effect Retro Helix. Tekken 4 almana üzüldüm, birazcık da güldüm doğrusu. Dergi ile hiç ilgilenmediğin belli oldu, ben bu konuda üç ay önce uyarı yapmıştım. Çok bloklu memory kartlar ise başlı →

playmail

başına problem. Almayanlar düşünmemeli bile. Ama madem sen almışsın, anlatayım. Bu kartlar kanallarını sıkıştırma sistemiyle çalışırlar. Bu yüzden çok hassas olmalısınız. Hiçbir kanalını tam doldurmayın ve asla başka bir karttan bu kartlara dosya kopyalamayın. Sadece oyunların içinden save dosyalarını yaratın. Kanal değiştirme tuşlarına ise asla bir saniyeden fazla basılı tutmayın.

Merhaba MegaEmin
Öncelikle sitenin açılışını kutluyorum ve hayırlı olmasını diliyorum. 1- Ben geçen hafta PS2 aldım fakat oyunlarını piyasada bulamıyorum. Sadece birkaç oyun var onlar da beni kesmiyor. Mesela MGS2' nin trailer' ı süperdi, oyun ne zaman gelir?
2- Bir PS2 sitesinde X – Box' dan bahsediliyor. Bana biraz bilgi verir misin? Oyunlarını PS2' da oynayabiliyor muyuz?
3- Aksesuarlarını nerede bulabilirim? Sony' nin her bayisini aradım, aksesuarın olmadığını söylüyorlar. Acaba bu aksesuar ve oyunlar Türkiye' ye gelene kadar, PS3 de çıkar mı?

ME - Merhaba arkadaşım,
Teşekkür ederim de e-maillara adınızı yazarsanız daha da sevineceğim.
1- MGS2 süper ama daha yapımı bile bitmedi. Yazın sonuna doğru oynarsın. Diğer oyunları da fazla merak etme, bir iki aya kadar paranın yetemeyeceği kadar çok oyun gelecektir.
2- X – Box, Microsoft firmasının tasarladığı 128 bitlik başka bir oyun konsolu. PS2 ile rakip olması dışında hiçbir alakası yok. Oyunlarını da PS2 çalıştırmayacak haliyle.
Tüm Sony bayilerini aradığına inanmalı mıyım diye düşünüyorum. PS3' ün çıkmasına da en az bir üç sene daha var, rahat ol biraz.

Merhaba Emin Abi,
PlayStation 2 oyunları Bleem ile bilgisayarda çalışıyor mu?

ME – Maalesef çalışmıyor, sanırım çalışmasına da bir iki üç sene var

Tamam kabul ediyorum; oyun incelemek sizin işiniz, ama ISS Pro Evolution 2 gibi



mükemmel bir futbol simülasyonuna nasıl 72 verirsiniz ya?

ISS Sevenler adına Alican Gül

ME – Sayın sözcü:),
Evet, üzgünüm ama doğru bir konuya değindin. Geçen ayın sonlarına doğru derginin bir hafta gecikmesine sebep olanlardan birisi de bendim. Yetiştireyim diye üç gün boyunca hiç uyumadan yazı yazdım ve artık son zamanlarda saçmalamaya başladım. ISS Pro Evo 2 de en sona kaldı ve beş dakika oynayarak gördüklerimi yazdım. Biraz uyuduktan sonra ayıkıp eywah, ben ne kadar düşük not verdim dedim ama çok geç olmuştu. Sinan"ı aradığımda dergi çoktan baskıya girmişti. Bu konuda bana tepki gösteren herkesten özür dilerim. Fakat bazı maillarda benim Fifa serisini reklam gibi konular yüzünden kayırdığımı söylemiş, bu kişilere tehessüflerimi bildiriyorum. Bu dergi, ben ve bu dergideki tüm arkadaşlarım, Türkiye' deki en bağımsız dergilerden birisini çıkartmaktan gurur duyuyoruz. Zan altında kaldığım için örnek vermek zorunda kalıyorum. Aral İthalat, Fifa 2001 için Galatasaray tesislerinde futbolcuların da bulunduğu büyük bir tanıtım yaptı. Yiyecek, içecek ve organizasyona büyük paralar harcayıp bizleri misafir etti. Oyunun PC ve PS2 versiyonları çok şıktı, güzel yazıldı. PSX versiyonu ise çok kötüydü ve ben de toplantıdan bir gün sonra yazdığım yazımda



oyunu yerden yere vurdum. Biz en gerçekçi notları vermek için çok uğraşıyoruz, lütfen beni suçlayanlar, önce ilgili yazılarımı okusunlar. ISS Pro Evo 2 için 72 gerçekten düşüktür. Bir daha düşününce 85 civarı bir notu uygun görüyorum.

Ben bir DreamCast aldım ve İnternet' e bağlanabildiğini duydum. Biraz bilgi veremez misin?

Volkan Çelebi

ME – Veririm tabi. DreamCast İnternete 56k dial up modem ile bağlanabiliyor. Kutuda gelen kabloyu modeminize ve telefona takın. Dreamkey CD' yi de kullanarak İnternet' e bağlanabilirsiniz. SegaNet' i bir deneyin derim.
Bye&Smile.

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr



strateji ustası

tombraider chronicles

En sonunda yazımızın son bölümüne geldik. Hadi bir an önce bitirelim şu oyunu da Lara'dan ilelebet kurtulalım (en azından ben öyle umuyorum :)

Bölüm 4 : VCI Headquarters 13th Floor

İlk yoldan indiğiniz gibi Zip'le konuşun, sonra sola giderek havalandırma kapağını vurup sağa ilerleyin. Delikten eğilerek geçin ve filmi izleyin. Yolun sonuna gidin ve üzerinizde hareket eden lazerden korunmak için eğilmeye devam edin. Lazerlerin hareketlerine dikkat edin, başınızın üstünden geçtikleri gibi hemen ayağa kalkın ve delikten aşağı düşün. Tekrar eğilin ve ilerleyin.

Soldaki havalandırmaya gidin ve karanlık odaya atlayarak Hammer'ı alın. Yukarı tırmanın ve sağa doğru geri dönerek diğer bir kapağa ateş edin. Bu yeni tünele düşer düşmez eğilin. Lazerin arkanıza geçmesini bekleyin ve ayağa kalkıp yolun sonuna kadar koşup zıplayın. Eğilerek köşeyi dönün ve Secret 28'ı alın. Şimdi bölümün başına kadar geri dönün.

Lazerleri seyrederek hareketlerini öğrenin. Lazerlerden sıyrılıp merdivenden yukarıya tırmanın. İlerlediğinizde Iris'i gösteren film başlayacak.

Yolu takip edin ve sağa dönüp sessiz biçimde bir sonraki yoldan ilerleyin. Aşağıdaki nöbetçiyi gösteren filmden sonra kilitli kapıya gelin ve üzerinde Hammer'ı kullanın.

Şimdiki odada merdivenin kenarlarında durarak lazer size zarar veremeyecek konumdayken tırmanın. Yukarı soldaki kapağı vurun ve içeri tırmanın. Sola ilerleyin ve ses yapmamak için yürüyün. (SAVE) Sizi görmeden önce nöbetçiyi kafasından vurun.

Aşağıdaki yola atlayın. Hasar görmüş havalandırma kapağını vurun. Eğilerek ilerleyin ve ayağa kalkabildiğiniz yerde ikinci kapağı da vurun. Diğer taraftaki yola çıkın ve Zıp'ı dinleyin. Cam duvarın etrafında ilerlerken sessiz olun ve masadan High Level Access Card'ı alın. Bu kartla nöbetçinin arkasındaki odaya girebilirsiniz.

Ana yola dönün ve asansöre binip düğmesine basın. 16. kata çıkın ve soldaki üçgen kapıya doğru eğilerek gidin, kartınızı kullanarak odaya girebilirsiniz. Silahınızı çekmezseniz buradaki teknisyenler size dikkate almayacaklardır. Ortadaki masadaki düğmeye basın ve odayı sessizce terk edin.

Nöbetçileri uzaktan vurmalısınız, ilk nöbetçiyi vurduktan hemen sonra diğerini de vurmalısınız. Yolun sonuna gidin ve sağa dönen köşede durun. Nöbetçinin gitmesini bekleyin, sonra onu da kafasından vurun. Metal kafesin arkasında görünen Iris'e doğru gidin ve odanın karşı tarafındaki kapıdan geçin.

Silahınızı çekmeyin ve odadaki adamın sağındaki düğmeye basın. Giysiden düşen Access Code Disk'i alın ve asansöre geri dönün.

Ana kata geri dönün ve uyuyan nöbetçiyi eğilerek geçin. Lazerler gittiğine göre artık ana yolu kullanabiliriz. Köşeden dönerek bilgisayar terminaline ulaşın ve diski kullanarak sağınızdaki deliği açın. Deliğe tırmanın ve alt kata inen direği bulun. Bu deliğin üst tarafından altına giden patlamaların sırasını izleyin. Deliğin yarısına yakın bir yerde gizli bir bölge var. Bu gizli bölgeye ters takla atarak girin ve Secret 29'u alın. Direğe tutunmadan önce yine patlamaları seyredin ve uygun zamanlamayla aşağı kayın.

Alçak yerden ilerledikten sonra geniş bir odaya üstten bakan bir yere geleceksiniz. Sessizce dolaşarak koridorun sonundaki odaya girin ve raftan Cloth'u alın. Diğer yola ilerleyin ve sessizce aşağıdaki bölgeye inin.

Korunmayan kapıyı bulun ve sessizce yanına gidin. Kartı kullanarak içeri girin ve dolabı araştırıp Chloroform'u alın. Bunu Cloth ile birleştirerek bayıltıcı silahınızı oluşturun.

Geniş odaya geri dönün ve dikkatlice nöbetçiye yaklaşın. Arkasındayken kloroformlu bezi kullanarak nöbetçiyi uyutun. Kartı kullanarak kapıyı açın ve içeri girin.

Yoldan ilerlediğinizde arkanızdaki kapı kapanacak ve ilerideki kapıdan bir asker gelecek. Onu hemen nişan alıp kafasından vurun. Cesedini araştırıp üzerinden Iris Lab Access Disc'ı alın. Köşeden dönüp bilgisayar →



terminalini bulun ve yeni diski kullanarak kapıyı açın ve diğer nöbetçili bölgeye girin.

İlerideki nöbetçiyi geçmek için soldaki ikinci açıklığa kadar eğilerek gidin ve saklanın. Nöbetçi saklandığınız yerden geçince hemen ilerleyip bir sonraki odaya girin. İçerideki bilim adamını öldürünce bilgisayar terminalinin yakınındaki kapı açılacak ve birkaç nöbetçi incelemeye gelecek. Onları köşeden döndükçe birer birer kafalarından vurup indirin. Üçüncü nöbetçiyi de vurduktan sonra taretin yanından koşun ve nöbetçilerin geldiği kapıdan girerek kalan iki tanesini de öldürün. Eğilin ve yol ayrımından sola giderek Secret 30'u alın. Şimdi diğer yöne dönün ve merdivene koşmadan önce lazerleri bekleyin.

Merdivenlerden çıkıp Iris kontrol odasına giden kapıdan girin. Duvardaki kolu çekerek güvenlik alanını kapatın. Bu durum fazla uzun sürmeyeceğinden hemen aşağı koşun ve Iris odasına girerek Iris'i alın. Karşıdaki kapıya gidin ve bölümden çıkmak için koridordan koşun.



Escape with the Iris

Köşeden dönün ve odaya girerek Zip ile konuşun. Silahlarınızı bırakın ve tarayıcıdan geçin. Sonraki yola girip sola dönün. İlerlemeye devam edin, sağa dönün ve ilk kapıdan içeri girin. Dolaptan Chloroform alın, ofisten çıkın ve sağa giderek filmi izleyin. Sağdaki ofise sessizce girin ve çekmeceden Cloth alın. Bu ikisini birleştirerek silahınızı oluşturun ve nöbetçiyi bayıltın. Sonraki ofisteki dolaptan bir şişe Chloroform daha alın ve üçüncü ofise girerek çekmecedeki Restroom Access Card'ı bulun.

Hole geri dönün ve yanında keypad olan kilitli kapıyı bulun. Aldığınız kartı inceleyin ve bulduğunuz 8526 şifresini keypad ile yazarak tuvalete girin. Kapıyı açın ve tavandaki delikten kendinizi yukarıya çekin. Havalandırma tünelinden ilerleyin ve delikten aşağı atlayın.

Küçük delikten asansör boşluğuna geçin ve duvara tırmanın. Ters takla ile arkanızdaki zincire tutunun. Zincirden aşağı kayın ve açıklığa zıplayarak Secret 31'i alın. Geri zıplayın ve zincirin en tepesine kadar tırmanın.

Arkanızdaki çıkıntıya ters takla ile tırmanın ve karşı duvara doğru dönün. Çubuğa tutunun ve sallanarak diğer tarafa atlayın. Asansörün tepesine zıpladıktan sonra sağa doğru zıplayıp tutunun ve kendinizi yukarı çekin. Tepe kapağını açıp asansörün içine girin ve düğmeye basarak kapıları açın.

Asansörden sessizce çıkın ve iki asansör arasındaki düğmeye basarak sağdaki kapıları açın. İçeri girin ve düğmeye basarak sonraki kata çıkın. Düğmeye hemen tekrar basın, asansör düşerken çabucak keypad'e basarak frenleri çalıştırın.

Tavandaki deliği kullanarak çıkın ve çubuğa tutunun, sallanıp zıplayarak karşıya ulaşın. Kendinizi yukarı çekin ve duvara tırmanın. Solunuzda havalandırma deliği olan yerde ters takla ile arkanızdaki çıkıntıya çıkın. Çubuğa tutunabilmek için koşup zıplayın. Karşı tarafa ulaştığınızda havalandırmaya zıplayıp tutunun ve kendinizi içeri çekin. (SAVE)

Yokuşlu yere atlayın ve ikinci eğime gelir gelmez zıplayıp çubuğa tutunun. Ateş gidince bir sonraki çubuğa atlayın. Uzaktaki ateş gittiğinde hemen karşı çıkıntıya ulaşın ve havalandırmadan uzak durun. Daha önce sallandığınız çubuğun üzerinden yürüyerek asansör boşluğuna ulaşın. Buradan Chloroform alın ve sonraki boşluğa doğru kayın.

Açıklıktan eğilerek geçtikten sonra sağa dönün ve koridorun sonundaki akvaryuma doğru koşmaya başlayın. Akvaryumun sağ arka köşesindeki yerden Secret 32'yi alın. Ateşlerden sakınarak sol veya sağ çıkışa doğru koşun.

Metal yoldan ilerlediğinizde sizi nişanlayan bir keskin nişancı hakkında ipucu alacaksınız. Sağa doğru gidin ve ilk merdivenden yukarı çıkın. Karşı duvardaki yangın söndürücüyü ve yanındaki düğmeyi gördüğünüzde ona doğru koşun. Eğer zamanlamanız doğruysa mermi ona çarpacak ve açılan gizli bölgeden Secret 33'ü alabileceksiniz.

Balkona doğru devam edin ve yangın söndürücüden sonraki düğmeye basın. Kapı açılacak ve ana girişteki güvenlik lazerleri kapanacak. Hemen aşağı atlayın ve hole doğru koşmaya başlayın. Yolun sonuna doğru zıplayarak akvaryumun önündeki yüksek kısma çıkın. Hole giren nöbetçinin ateşlerinden sakınmak için zıplayın, mermilerden biri tankı kıracak ve güvenlik sistemini bozacak.

Düğmeye basarak kapıyı açın. İçeri girip Zip ile konuşun. Düğmelerin yanına gidin ve ikisini birden çevirin. Hemen koridordan aşağı koşun ve diğer kapıdan geçin. Makinenin yanından geçerek depo odasına girin. Kapağa zıplayıp tutunun ve kendinizi havalandırma boşluğuna çekin. Koruyucu camın diğer tarafına geçip düğmeye basarak röntgen tarayıcısını çalıştırın. İçinde eşya olan kutuyu bulun ve depo odasına girip kutuyu açarak Teleporter Disc'ı alın.

Şimdi sonraki odaya girin ve yeşil konsolda diski kullanın. Üzerinde büyük "X" işareti olan bölgeye tırmanın ve Iris'i kullanarak diğer odaya ışınlanın. Tünele atlayın ve Zip'i duyana kadar ilerleyin. Nöbetçi ayrıldığında keypad'e gidip 1672 şifresini yazın. Nöbetçi sizi fark edemeden içeri süzülün. İçerideki düğmeye basın, sonra da havalandırma sistemine girerek silahınızı bıraktığınız yere kadar geri gelin.

Silahınızı geri alın ve tarayıcıdan geçin. Salondan geçerek hole ulaşın ve sola dönerek yolun sonuna ulaşın. Yangın söndürücüye ateş ederek kapıyı açın ve bölümü bitirin.

Red Alert

Yukarı sağdaki askeri kafasından vurduktan sonra yukarı tırmanın ve askerin olduğu yere zıplayın. Koşup zıplayarak karşı platforma tutunun ve kendinizi yukarı çekin. Merdivenlerden çıkmaya başlayın ve merdiven çöktüğünde kalan kısma tutunun. Aşağıya inin ve soldaki boşluk-



tan Secret 34'ü alın. Merdivenden yukarı çıkın.

İlerleyin ve sonraki merdivenlerde patlamayı duyduğunuz an karşı çıkıntıya zıplayın. Duvarı tekmeleyerek eğilip geçebileceğiniz bir yarık oluşturun. Kapağa tutunup açın, yukarı çıkın ve nöbetçiyi öldürün.

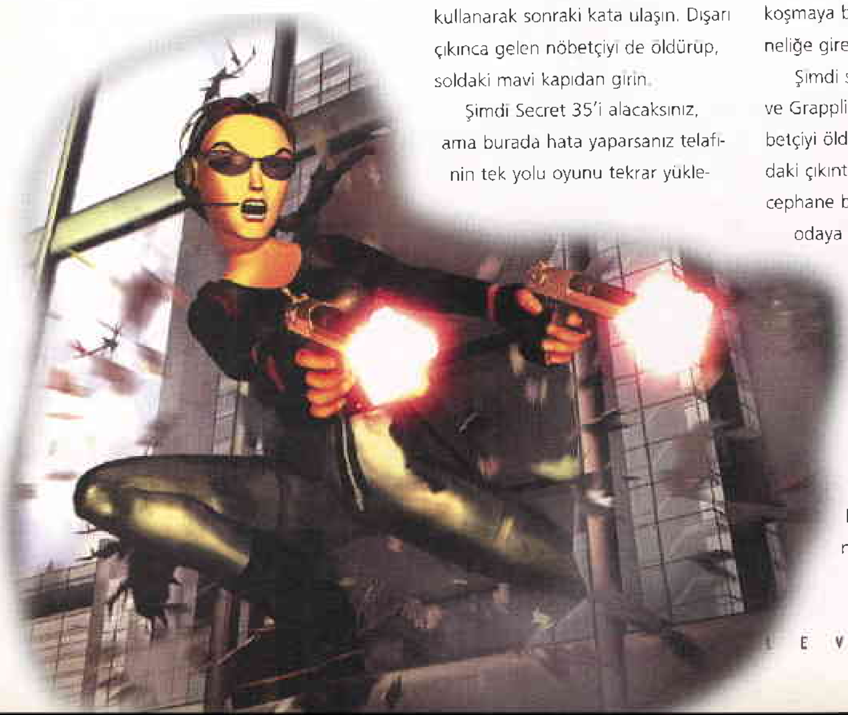
Zip'le konuştuktan sonra gözlüklerinizin kızılötesi modunu kullanarak lazerleri görün. Hareketlerini ezberledikten sonra uygun zamanı kollayarak onları geçin. Asansöre doğru ilerleyin ve çıkan nöbetçiyi öldürdükten sonra asansördeki paneli kullanarak sonraki kata ulaşın. Dışarı çıkınca gelen nöbetçiyi de öldürüp, soldaki mavi kapıdan girin.

Şimdi Secret 35'i alacaksınız, ama burada hata yaparsanız telafinin tek yolu oyunu tekrar yüklemek. O yüzden hemen kaydedin. Cephaneyi alın ve hedef antrenmanını başlatın. Amacınız tüm hedefleri ilk beyaz çizgiye gelmeden vurmak. İlk galeri bittikten sonra sağ tarafta diğeri açılacak. Cephaneleri alın ve bunu da tamamlayın. Odaya gaz dolmaya başladığında hemen koşmaya başlayın ve soldaki cephaneliğe girerek Secret 35'i alın.

Şimdi sağdaki cephaneliğe girin ve Grappling Gun'ı alın. Gelen nöbetçiyi öldürüp kapıya yaklaşın. Sağdaki çıkıntıda Grappling Gun için cephane bulacaksınız, şimdi geniş odaya girebilirsiniz. Silahınız çekili halde sol köşedeki sandıklara doğru yürüyün ve nöbetçiyi görür görmez öldürün. Grappling Gun ile tavandaki havalandırmayı vurun. İpe tutunun ve sallanarak karşı duvardaki hasar görmüş kısma tutunun. Yan yan gittikten sonra kendinizi yukarı çekin. (SAVE) Aşağı doğru kayın ve soldaki girişe saklanarak askerleri kafalarından vurun. İlerleyin ve tekrar asansörü kullanın. Lazerlerin yanındaki sandıklarda saklanan nöbetçiyi vurun.

Lazerlere geri dönün ve yerdeki mazgaldan aşağı inerek dışarıdaki merdivenlere yönelin. Grappling Gun ile merdivenlere ip atın, sonra da ipte sallanarak karşı tarafa geçin. Yere indiğiniz anda tekrar zıplayarak alevlerin üzerindeki çıkıntıya çıkın. Eğilip yuvarlanarak sandığın üzerine düşün, diğer sandığa zıplayın ve aşağıdaki nöbetçiyi vurun.

Sandıklardan aşağı inin ve kolu çekerek kapıyı açın. Asansöre gidin ve düğmeye basın. Diğer kata çıkınca oyunu kaydedin. Yukarıdan düşen iki nöbetçiyi hemen öldürmeye çalışın. Üçgen şeklinde kilidi olan kapıya dikkat edin, oyunu bitirmek için bu kapıyı kullanacağız. İpe atlayıp sallanarak kutuların üzerine çıkın. Zıplayıp kapağa tutunun ve açın. Hem





keskinnişancıyı, hem de aşağıda beliren nöbetçiyi öldürüp tünele girin.

Kola doğru ilerleyince yerde kapak açılacak ve aşağıdaki tünele düşeceksiniz. Yerdeki açıklıktaki merdivenden aşağı inin ve lazerlerin olmadığı yoldan ilerleyin. Eğilmeniz gereken yeri geçtikten sonra havalandırmaya tırmanın ve kapağın kendiliğinden açıldığı sona doğru ilerleyin. Sağdaki sandığın üzerine inin, cephaneyi alın (bu cephane sürekli yeniden çıkacaktır) ve oyunu kaydedin.

Aşağıdaki Cyborg'u öldürmek pek kolay olmayacak. Odaya bakın ve vananın yerini bulun. Aşağı inin ve Cyborg'e ateş etmeye başlayın. Bu sırada odanın etrafında koşabilir veya sandıkların üstünden de ona ateş edebilirsiniz. Bir süre sonra kıvılcımlar çıkarmaya başlayacak, şimdi vanaya ateş ederek odayı suyla doldurun. Cyborg'den kurtulacaksınız ama elektrikli olduğu için siz de yere inemeyeceksiniz.

Şimdi yukarıya çıkmak için eğimli havalandırma tünellerinden zıplayarak en yukarıya ulaşmalısınız. Ama eğer becerebilirseniz bunun daha kolay bir yolu var. Sandığın sağ kenarında durun ve bu odaya girdiğiniz havalandırma tüneline doğru zıplayın ama tutunma düğmesine basmayın. Zıpladığınız anda sert bir şekilde sola döndüğünüzde bu havalandırmanın arkasındaki metal çıkıntıya çıkacaksınız. Buradan Grappling Gun cephanesini alın, havalandırmanın üstüne çıkın ve silahı kullanarak tavana ip atın. İpi kullanarak karşı açıklığa zıplayın ve düğmeye basarak suyun çekilmesini sağlayın.

Tekrar havalandırmaya, oradan da yere inin ve Cyborg'un üzerinden Key Bit'i alın. Tekrar yukarıya çıkıp kolu çekerek havalandırmayı açın. Yere düşmemeye dikkat ederek havalandırmaya girin ve artık lazerler tarafından korunmayan yola girin. (SAVE) Bu kısımda bazen bir hata olabiliyor, o yüzden kaydettiğiniz bu oyunun üzerine kayıt yapmayın. Eğer hata olursa bu kaydı yükleyip tekrar denemelisiniz.

Yoldan koşmaya başladığınızda bir helikopter size saldırmaya başlayacak. Patlamalardan uzak drun ve açılan boşlukların üzerinden zıplayın. Bu uzun yolun sonundaki salona ulaştığınızda sola doğru dönüp bara gelin. Barın arkasına saklanın ve ilerleyerek bulacağınız düğmeye basın. Az önceki koridora geri dönün, salona girdiğinizde başka bir Cyborg ile karşılaşacaksınız. Hemen yanından geçin.

Deliklerin üzerlerinden atlayın ve helikopterin ateşinden sakının. Cyborg sizi takip ediyor, o yüzden durarak zaman kaybetmeyin. Buraya ilk girdiğiniz yer lazerler tarafından kapatılmış, o yüzden sağa dönüp yeni yoldan koşmaya başlayın. Aşağıda bir kol göreceğiniz mazgaldan geçip yolun sonundan üç kez sola dönerek odaya ulaşın. Eğer zamanlamanız doğruysa mazgalın üstünde Cyborg'u göreceksiniz. Kolu çekin ve onu odada kıstırın. Eğer Cyborg kilitli kalmazsa kaydettiğimiz oyunu geri yüklemelisiniz. Cyborg kilitli kalırsa oyunu hemen kaydedin.

Odadan çıkın ve sola dönerek yolu takip edin. Yolun sonunda soldaki kapıdan girin. Buradaki gaz yüzünden nefesinizi tutmanız gerekecek. Yerde eğilerek ilerleyerek oksijen göstergenizi doldurabilirsiniz. Bir sonraki odaya geçin ve soldaki kapıdan geçerek kutunun üzerine çıkın. Kolu çekin. Odanın çıkışına doğru döndüğünüzde sol köşede bir açıklık fark edeceksiniz. Buraya girerek Secret 36'yı alın.

Kapıya gidin ve ilk odaya dönün. Buradaki nöbetçilerin gaz maskeleri var, o yüzden onlara hiç saldırmayın. Hemen sağdaki diğer kapıya gidin ve cam duvarın arkasından Cyborg'u görebileceğiniz odaya girin. Kutuya çıkın ve kolu çekerek gazı Cyborg'un odasına gönderin. Onu tuzağa düşürmek için kolu çektiğiniz odaya geri dönün ve kolu tekrar çekerek kapıları açın.

Cyborg'un olduğu odaya girin ve Key Bit'i alın. İki Key Bit'i birleştirerek Helipad Access Key'i oluşturun. Helikoptere doğru yolu takip edin ve sağa dönün. Lazerler kapalı olduğundan içeri girin, önce sağa, sonra sola dönün ve zıplayıp kendinizi boşluğa çekin. Merdivene atlayın ve yukarı tırmanın. Üçgen şeklinde kilidi olan kapıyı anahtarınızı kullanarak açın ve bir Lara macerasının daha sonuna doğru koşturmaya başlayın. ■■■



Eser Güven | eser@level.com.tr



stratejı ustası

Clive Barker's Undying

SİLAHLAR

Gel'ziabar Stone

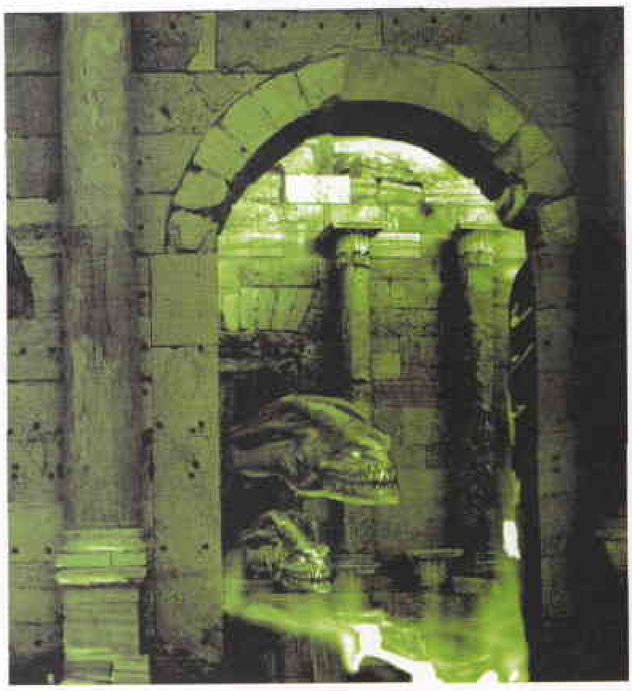
Bu silahın üç temel özelliği bulunuyor. Bunların ilki Scrye büyüsünü kullanabileceğiniz gizli sesleri ve görüntüleri bulmak. Bu tip bir bölgede olduğunuzda Gel'ziabar taşı parlamaya başlayacaktır, Scrye büyüsünü yaptığınızda olayları görebilirsiniz. Bu taşın ikinci özelliği elinizde tuttuğunuz sırada seçili olan büyünüzün kuvvetini arttırması. Son özellik ise önünüzdeki düşmanları geriye doğru itmek. Bu özelliği Ectoplasm veya Skull Storm büyüleriyle kullanarak, kendinizden uzaklaştırdığınız düşmanları kolayca öldürebilirsiniz.

Revolver

Oyunda en sık kullanacağınız silahlardan olan Revolver için etrafta bolca cephane bulabileceksiniz, ama ateş sıklığı ve verdiği zarar az olduğundan özellikle de birçok düşman tarafından çevrildiğinizde pek kullanışlı olmadığını göreceksiniz. Bu silahı kullanırken düşmanların kafalarına ateş etmeye özen gösterin, böylece daha fazla zarar verebilirsiniz. Revolver'i yeniden doldurmak zaman aldığından boş bulduğunuz anlarda mutlaka silahınızı doldurun.

Gümüş kurşun bulduğunuzda, bunları büyücüler ve Verago'lar gibi büyü yapan yaratıkları üzerinde kullanabilirsiniz.

Revolver ile birlikte Ectoplasm büyüsünü kullanırsanız daha verimli sonuç alırsınız. Ayrıca Amplified Haste büyüsü ile silahınızın ateş gücünü de arttırabilirsiniz.



Shotgun

İki kurşun alabilen bu silah çift-namlu modunda kullanılabilir ve Trsanti gibi organik düşmanlar üzerinde çok etkili olan fosfor kurşunlarıyla da doldurulabilir. Aynı Revolver gibi, Shotgun'da da dolum süresi uzundur.

Zorluk çıkaran yaratıklara karşı çift-namlu moduna geçin.

Shotgun'ı uzaktan atışlar için kullanmayın çünkü bu silah özellikle yakın mesafede etkilidir. Düşmana ateş ettikten sonra geri çekilin ve silahı doldurun. Eğer düşman uzaktaysa Revolver silahını veya Skull Storm büyüsünü kullanın.

Shotgun ile Shield büyüsü çok işe yarayacaktır. Shield sayesinde yakınına girdiğiniz düşmanlar size bir şey yapamayacak, ama siz onlara maksimum zarar verebileceksiniz.

Scythe of the Celts

Bu silahı özellikle de ana düşmanlarda kullanacaksınız. Oldukça güçlü bir silah olan Scythe, cephaneye ihtiyaç duymaz ve düşmana vurması kolaydır ancak mana harcar. Eğer bu silahı Haste gibi bir büyüyle kullanırsanız mana sorunu yaşayabilirsiniz. Bu yüzden Scythe'ı sürekli olarak kullanmayın.

Maksimum zarar için düşmanın çevresinde çember çizerken devamlı olarak Scythe ile vurun.

Alt tuşuna basarak açacağınız frenzy modu sayesinde düşmandan sağlık çalıp kendinize ekleyebilirsiniz. Ancak bu moddayken Scythe daha fazla mana harcar ve savurması daha uzun zaman alır. Bu yüzden destek olarak Shield veya Haste gibi büyüler kullanıyorsanız ciddi mana sorunları yaşayabilirsiniz.

Tibetan War Cannon

Bu silah da cephane gerektirmez ve özellikle yakın menzilde oldukça etkilidir. Ancak dikkat etmezseniz kendiniz de zarar görebilirsiniz.

War Cannon düşmanı yavaşlatma yeteneğine sahiptir, böylece şarj ve ateş için gereken zamanı kazanabilirsiniz.

Ateş tuşuna ne kadar uzun süre basarsanız Cannon o kadar fazla şarj olur ve aynı ölçüde fazla zarar →



verebilirsiniz.

Haste büyüsü yardımıyla yakından vurduğunuz düşmandan çabucak uzaklaşıp silahınızı tekrar kullanabilirsiniz.

War Cannon'u özellikle Scarrow, Howler, Mon'to-shonoi yaratıklarına karşı kullanın.

Spear Gun

Bu silah özellikle oyunun son diyarındaki zorlu savaşlarda çok işinize yarayacaktır.

Spear Gun'ın zoom özelliği sayesinde yaratıkları uzaktan indirebilirsiniz. Bu özellik sayesinde Eternal Autumn'daki Jemaas gibi yaratıklar size fazla sorun çıkaramayacaklardır.

Bu silahın tek kötü özelliği aynı anda yalnızca tek bir mızrak alabilmesidir, bu yüzden her atıştan sonra silahınızı doldurmalısınız.

Spear Gun'ı Lightning büyüsü ile birlikte kullanırsanız mızrağınız şarj olur ve çok daha fazla zarar verir.

Phoenix Weapon

Bu silahı oyunun sonlarına doğru bulacaksınız, cephanesini bulmak çok zor olduğundan bu silahı en zor anlar için saklayın. Ateş ettiğinizde yanan bir anka kuşu belirecek ve kuşu kontrol edeceksiniz. Anka şeklinde uçarken düşmanlar size zarar veremeyecekler.

Bu silahı kullanmadan önce düşmanın önünüzde olduğundan ve ona kolayca ulaşabileceğinizden emin olun. Çünkü her şey çok hızlı gelişecek.

Bu silahı özellikle oyun sonu yaratığı olan Undying King için tercih edin.

Molotov Cocktail

Ufak çaplı bır patlama yaratıp yakındaki düşmanlara zarar vermek için Molotov kokteyli atın. Bu silahla pek rahat nişan alamayacağınızdan, özellıkle yavaş hareket eden yaratıkların bulunduğu küçük odalarda kullanmayı tercih edin.

BÜYÜLER

Scrye

Bu büyünün ıki işlevi vardır: gizli görüntüleri seyretmek ve ışık seviyesini arttırmak.

Eğer bir yerde "Look here" fısıltısını duyarsanız veya elinizde tuttuğunuz Gel'ziabar taşı parlıyorsa Scrye büyüsünü kullanın.

Karanlık bölgelerde bu büyüyü kullandığınızda etraf aydınlanacaktır. Ayrıca bu sırada düşmanların etraflarında bir aura belirecek ve karanlıkta nişan almanızı kolaylaştıracaktır.

Amplification, Scrye büyüsünün süresini arttırır. Ayrıca tam yaptığınızda rakiplerin enerjilerini renk olarak görebilirsiniz.

Ectoplasm

Bir silahla birlikte kullanıldığında, zarar veren etkili bir büyüdür. Yakın menzilde oldukça etkili olmasına rağmen, fazla mana harcaması en büyük dezavantajıdır.

Ectoplasm'ı, Gel'ziabar taşı ile birlikte kullanarak ana silahınızın cephanesini koruyabilirsiniz. Düşmanları Gel'ziabar ile itip Ectoplasm ile zarar verin.

Amplification ile Ectoplasm ışınlarının isabet oranını ve kuvvetini arttırabilirsiniz. Yeterli sayıda amplification eklerseniz, Ectoplasm ışınları duvarlardan geçebilirler.

Dispel

Bu büyü ile büyülü güç bariyerlerini geçebilirsiniz.

Onieros'ta yaşayanlar üzerinizde zihin bozucu büyü yaptıklarında, Dispel büyüsü sayesinde büyünün etkilerinden kurtulabilirsiniz.

Invoke

Invoke büyüsü ile bir düşmanın cesedini *diriltebilirsiniz.* Dirilttiğiniz düşman bir süre için sizin tarafınızda savaşacaktır.

Bu büyüyü iskeletler üzerinde kullandığınızda hemen öleceklerdir.

Amplification ile Invoke'un harcadığı cephaneyi azaltabilirsiniz; bunları özellikle de Lizbeth görevinin sonuna doğru karşılaşacağınız iskeletle için saklayın.

Haste

Haste büyüsü hızınızı ve zıplama mesafenizi arttırır. Herhangi bir uzun zıplamadan önce bu büyüyü yaparak işi garantiye alın.

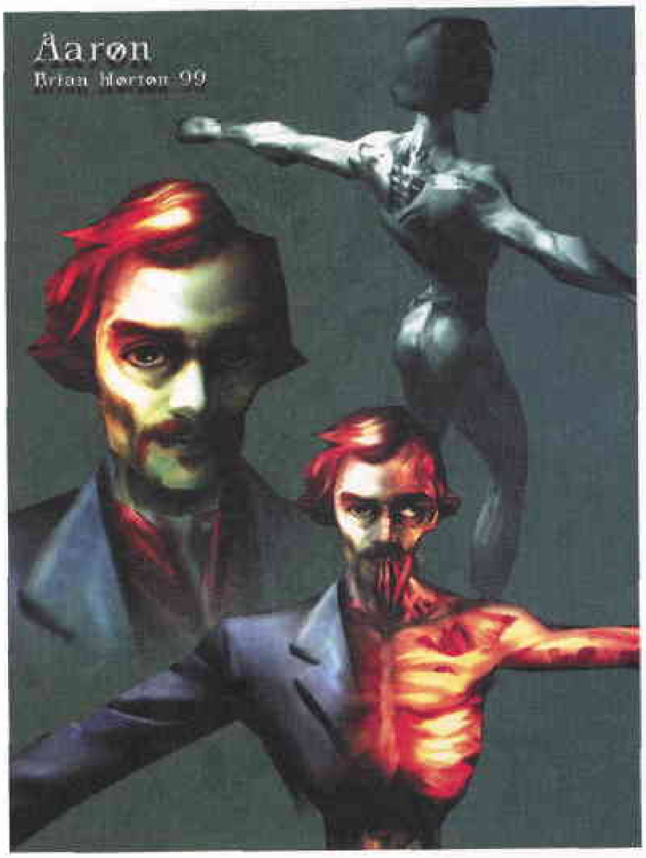












Ayrıca bu büyü sayesinde ateş hızınızı da arttırabilirsiniz. Amplification ile bu Haste özelliğini arttırmaya bakın. Bu sayede Haste büyüsünü çok sayıdaki zorlu düşman için müthiş bir ofansif büyü haline dönüştürebilirsiniz.

Shield

Bu büyüyü yaptığınızda karakterinizin önünde koruyucu bir bariyer belirir. Diğer yönlerden gelen saldırıları korumasa da, önden gelen saldırılardan neredeyse tamamen korunursunuz. Ancak Shield yüzünden *görüşünüz bir miktar engellenebilir.*

Eğer Shield'ınız bir düşman saldırısıyla yok edilirse, hemen bir tane daha yapın. Ancak savaş çok uzun sürer ve bu büyüyü birçok kez yapmak zorunda kalırsanız mana sorunu yaşayabilirsiniz.

Amplification ile Shield'ı daha kuvvetli, saha uzun süreli ve daha az mana harcayan bir büyü haline getirebilirsiniz.

Skull Storm

Bu büyüyü yaptığınızda istenen hedefe doğru *patlayıcı bir kurukafa* gönderilir. Özellikle duran hedeflere karşı çok etkilidir, ancak hareketli hedefleri vurmakta zorlanabilirsiniz.

Skull Storm'u uzaktan kullanmaya özen gösterin, yakın mesafeden kendinize de zarar verebilirsiniz.

Bu büyüyü kullanmak için tüm mevcut kurukafaları yaratmak için (kurukafa sayısı amplification seviyesini göre değişir, en fazla üç olur) elinizi büyü düğmesinde basılı tutun. Düğmeyi bıraktığınızda Skull Storm büyüsü hedefe doğru gidecektir.

Skull Storm'un uzak menzil etkisini desteklemek için *yakın menzilli* bir silahla birlikte kullanın (War Cannon, Shotgun, Scythe gibi).

Lightning

Bu büyü özellikle organik düşmanlar üzerinde etkilidir. Ancak zorlu savaş durumlarında sorun yaratabilecek kadar yavaş ateş eder.

Bu büyünün işe yarar tek tarafı Spear Gun ile birlikte kullanıldığında, mızrakları elektrikle yüklemesidir. Bu elektrikli mızrakları özellikle oyunun son yaratığı olan Undying King üzerinde kullanın.

COVENANT ESTATE ÇÖZÜMÜ

Görev: Eski Dostun Jeremiah Covenant İle Buluş

Mansiyon girişinin sol tarafına gidin ve bahçıvanla konuşun. Elinize *Gel'ziabar taşını alıp girişin yanına* gelin ve taş parladığında Scrye büyüsünü yapın. Kapıya doğru gidin ve bu sırada farelere dikkat edin. İçeri girdiğinizde hizmetçiyle konuşun. Sizi Jeremiah'a götürecektir. Merdivenlerden yukarıya çıkın ve koridordan ilerleyin. Koridorun sonunda soldaki kapıdan girin. Jeremiah ile konuştuğunuz sırada aşağılardan gelen bir ses sohbetinizi bölecek.

Görev: Aşağıdaki Gürültüyü İncele

Mansiyon girişine geri dönün. Merdivenlerden aşağı *inin ve kapıyı* açın. Sağdaki kapıdan geçerek hayaletle konuşun, sonra da masanın üzerinden kurşunları alın. Koridorun sonuna gidin ve soldaki kapıya gi*rin. Aynanın yanındaki* kurşunları alıp, aynanın solundaki hole girin. Burada ilk düşmanınız olan Howler'lar ile karşılaşacaksınız. Yanınıza yaklaşmasına izin vermeden ikisini de öldürün. Scrye büyüsü ile yolunuzu aydınlatın, aydınlanan howler'ları öldürerek ilerleyin. Merdivenlerden inip karşınıza çıkan howler'ları öldürün. Spiral merdivenden yukarı çıkın ve Jeremiah'ın kapısının yanındaki howler'ı öldürün. İçeri girmeden önce sağa dönün ve boş kitaplıktaki Joseph's Note kitabını alın. Jeremiah'ın odasına girin ve aşağıdaki olay hakkında konuşun.

Görev: Covenant Ailesi Lanetini Araştır

Parşömeni alarak Ectoplasm büyüsünü öğrenin. Odadan çıkın ve sağdaki merdivenlerden aşağı inerek ilerlemeye başlayın. Kahya size Liz-

beth'in odasına zorla girilmiş olduğunu söyleyecek.

Görev: Lizbeth Covenant'ın Odasını Bul

Kahyayı karanlık koridorlar boyunca takip edin. En sonunda Lizbeth'in odasına ulaşacaksınız, içerideki hizmetçiyle konuşun.

LIZBETH GÖREVİ ÇÖZÜMÜ

Lizbeth'in odasını araştırın ve resmin yanında Scrye büyüsü kullanın. Diğer odadaki günlüğü alın ve Lizbeth'in odasından sola doğru çıkarak hole ulaşın. Holün sonuna yürüyerek sonraki bölgeye geçin.

Görev: Mutfak Yoluyla Bahçeye Ulaş

Merdivenlerde sol kapıdan girin ve sola ilerleyin. Kurşunları ve Evaline'in mektubunu alın. Dışarıdaki howler'ları haklayın ve yatak odasına girerek yatağın üzerindeki Joseph'in mektubunu alın. Merdivenlerden aşağı inin ve merdivenin arkasındaki howler'lardan kurtulun. Merdiven altını araştırıp hizmetçinin cesedinin yanındaki hizmetçi anahtarını alın. Kapıdan girin ve sağa dönün. Yolun sonunda sola dönerek kapıdan girin. İlerideki yemek odasına girin. İlerleyin ve önce sağa, sonra sola, sonra da sağa dönerek mutfağa ulaşın. Hizmetçinin yanına gittiğinizde size doğu kanadının anahtarını verecek.

Görev: Otto Keisinger'in Odasındaki Hizmetçiden Anahtarı Al

Yemek odasına geri dönün. Kapı ağzında bir ruh belirip size ateş etmeye başlayacak. Geri çekilin ve howler saldırısına hazır olun. Howler'lardan kurtulduğunuzda çıkışa doğru ilerleyin. Önünüzdeki kapıdan girin ve kütüphanedeki hayalete yaklaşın. Hayalet bir kitap alacak ve kitaplığa bırakacak. Kütüphaneden çıkın ve howler'larla karşılaşana kadar holde ilerleyin. Sola dönerek Great Hall of Paintings'e ulaşın. Diğer taraftaki kapıdan doğu kanadı anahtarını kullanarak çıkın. Merdivenlerden inerek önünüzdeki kapıya gidin. İçeri girerek hizmetçiyle Bethany hakkında konuşun. Gel'ziabar taşıyla resme yaklaşın ve Scrye büyüsü yapın. Masadan Bethany'nin yazılarını alın. Dışarı çıkın ve sağdaki kapıya gidin. Holden aşağı inin ve sağ taraftaki kitabı bulun. Aaron'un mektubunu alın. Zırhlar arasında duran koridor kapısına dönün, kapıyı açın ama içeri girmeyin. Tavandaki howler'ları görmüş olmalısınız. Revolver ve Ectoplasm kombinasyonuyla onlardan kurtulun. Holden ilerleyin ve cesetten sola dönün. Merdivenlerden çıkın ve sondaki odaya girin. Oyun odasında Scrye büyüsü yapın. Odayı araştırıp günlüğü bulun. Dışarı çıkın ve holden sola doğru ilerleyin. İlerideki kapıya gidin ve kiliseye girin. Merdivenin ilerisindeki sol girişi kullanın ve kirişin üstündeki anahtarı görün. Merdivenlerden çıkın ve zıplayarak rahibin anahtarını alın. Sağdaki odaya girin ve dolapta anahtarı kullanın. Scrye büyüsünü kullanarak monk'ları görebilir ve öldürmeyi deneyebilirsiniz ama size kaçmanızı öneririm. Kiliseden çıkarak oyun odası koridoruna dönün. Işıklar söndüğü an Scrye ile howler'ları görün ve onları öldürerek sol taraftaki odaya girin. Diğer kapıdan çıkın ve howler'ı öldürerek odaya girin. Sağ tarafta perdeler olan holden ilerleyin ve soldaki ilk kapıdan girin. Odanın karşı tarafındaki kapıdan çıkın ve merdivenleri kullanın. Sağdaki kapıdan girin, sırayla sağa, sola, merdivenlerden yukarıya, sağa, yukarıya, sola ve sağa giderek yatak odasına girin. Yataktan Keisinger'ın notunu alın. Yatağın solundaki odaya girin ve Onieros'a doğru ilerleyin.





Görev: Onieros'tan Çıkış Yolunu Bul

İlerleyin ve yeni bir yaratık olan scarrow ile tanışın. Sarcophagus'u açın ve içeri girin. Platformlardan geçin ve scarrow'lardan sakının. Sağa dönün ve sağdaki açıklıktan geçin. Merdivenlerden aşağı inin ve Keisinger saldırana kadar ilerleyin. Saldırılarından kaçmak için hızlı davranın ve merdivenlere doğru giderek beliren platformları geçin. Uçan gazebo tarzı yapının içine girin. Tibetan War Cannon silahını alın. Aşağıdaki deliğe atlayarak mansiyona geri dönün. Hizmetçi cesedinin yanındaki bahçe anahtarını alın. Kapıya yaklaşın ve beliren scarrow'ları



yeni silahınızla öldürün. Geri çekilin ve delikten sürünerek bitişik odaya girin. Sola gidin ve odanın sol tarafındaki çıkış kapısından koşarak ilerleyin. Soldaki merdivenlerden aşağı inin, sağa dönün ve kapıya ulaşarak açın. Perdeli holden ilerleyin, kapıdan geçin ve sola dönerek merdivenlerden çıkın. Sağdaki ilk kapıdan geçin ve ilerlemeye devam edin. Sola gidin ve sağa dönerek kapıyı bulun. Sağa gidin ve merdivenlerden yukarı çıkın. Açık kapıdan geçin ve merdivenlerden aşağı inin. Kapılardan geçtiğinizde sağ tarafta Aaron'un hayaletini göreceksiniz. Yandaki kapıdan girin ve holde ilerleyin. Etrafınızdaki kapıların kapandığını göreceksiniz. Çıkışı açmak için scarrow'larla savaşmalısınız. Açılan kapıdan geçin ve aynanın içine atlayın. Odanın içindeki kapıyı kullanarak yuvarlak odaya ulaşın. Odanın kenarlarından dolaşarak tüm alevleri tutuşturun. Odanın ortasında çıkacak Dispel büyüsünü alın. Aynadan geri dönün ve sağdaki yolu engelleyen yeşil bariyer üzerinde Dispel büyüsü yapın. Buradaki odaya hizmetçinin anahtarını kullanarak girin. Soldaki asansörün içine girin ve aşağı indiğinizde mutfağa çıkın. Sağa gidin, cesedin solundaki kapıyı kullanarak kilere inin. Sisin içine girin ve Molotov kokteyllerini alın. Scrye büyüsünü kullanarak holü görün.



Sağa giderek su dolu bölgeye ulaşın ve tahta sandıktaki kurşunları alın. Mutfağa geri dönün ve bahçe kapısından çıkın. Sağa gidin ve bakıcıya Lizbeth hakkında soru sorun. Geçide doğru ilerleyin ve sonraki bölgeye geçin.

Görev: Covenant Aile Mozolesini Araştır

Mozoleye doğru yürüyün ve sola dönerek kapalı kapıya ulaşın. Burada Lizbeth sizi biraz aşağılayacak. Sola doğru ilerleyin ve boşluktan geçin. Mozolenin arkasından dönerek ana girişini bulun ve içeri girin. Önünüzdeki merdivenlere ilerleyin ve sağ taraftaki düğmeye basarak dışarıdaki üç howler'ı öldürün. Tabutlara geri dönün ve Invoke büyüsünü alın. Tabut bölgesinden çıkıp sağa gidin. Amplifier'ı alın. Howler'ı öldürüp cesetten sola gidin. Delikten aşağı inin ve Scrye yardımıyla karanlık tünelden ilerleyin. Buradaki iskeletleri Invoke büyüsü veya Tibetan War Cannon ile öldürebilir veya yanlarından koşarak kaçabilirsiniz. Diğer taraftaki tünellerden eğilerek geçin. Kırık mezarı açın ve içeri girin. Sondaki merdivenden yukarıya çıkın. Şimdi mezarlıktasınız. Invoke büyüsü ile çıkan iskeletleri toza çevirin. Dışarı çıkın ve ilerlemeye devam edin. Sağa giderek rıhtıma ulaşın, bota binerek manastıra gidin. Yokuştan yukarı çıkın ve yaratıkları öldürerek ilerleyin. Yol ayrımından sağa dönerek cesede ulaşın ve kitabı alın.

Görev: Zaman Portalı İçin Bileşenleri Topla: Güneş Madalyonu, Zaman Sözleri ve Cıva Şişesi

Çıkın ve film tarafından kesintiye uğrayana kadar sağa gidin. Kontrol tekrar size geçtiğinde duvarların arkasında eğilin ve gelen yaratıkları öldürün. Cephaneleri ve kule anahtarını alın. Başlangıç noktasına geri dönün ve sağa giderek kuleye ulaşın. Kuleyi açın ve içerideki sandık anahtarını ve güneş madalyonunu alın. Kuleden çıkın ve sola doğru gidin. İleride howler'ları gördüğünüzde arkanızı dönün. Tibetan ve Ectoplasm kullanarak hepsini öldürün. Trsanti bölgesine gidin ve sağa dönerek ahıra ulaşın. Ahıra girin ve sağdaki merdivenden çıkın. Ahır penceresinden bitişik binaya geçin. İlerleyin ve sola dönerek Trsanti savaşçısını öldürün. Soldaki ilk odadaki howler'ları öldürün. İlerleyin ve soldaki odadaki Molotov kokteyllerini alın. Howler'ların belirdiği odaya geri dönün. Önce ileri, sonra sola ve sağa giderek merdivenlerden çıkın. İlerleyin ve yolun sonuna geldiğinizde aşağı bakarak sandığı görün. Aşağı atlayın ve anahtarla sandığı açarak içindeki anahtarı alın. Merdivenlere geri dönün ve aşağı inin. Anahtarla kapağı açın ve içeri girin. Yol ayrımından sola dönün ve holü takip edin. Aşağı atlayın ve sağa gidin. Merdivenlerden çıkmadan önce merdivenlerin arkasına geçin ve yerdeki kırığı inceleyin.

Görev: Patlayıcı Bul

Merdivenlerden çıkın ve etraftaki howler'ları temizleyin. Gel'ziabar taşı yardımıyla Scrye büyüsünü kullanacağınız kapıyı bulun. Merdivenlerden yukarı çıkın ve sola dönüp yolun sonuna kadar ilerleyin, basamaklardan çıkın ve sonraki bölgeye ilerleyin. İlk sola dönün ve kapıdan geçin. Invoke büyüsü ile iskeletten kurtulduktan sonra Gel'ziabar ve Scrye yardımıyla olanları seyredin. Duvardaki ışığı fark etmişsinizdir sanırım. Bu ışık Lizbeth ve eğer yanında fazla kalırsanız size bir şeyler fırlatmaya başlayacak. Tekrar merdivenlere dönün ve sola gidin. Yolun sonundan sağa giderek Amplifier'a ulaşın. Lizbeth'in olduğu yere geri dönün ve merdivenlerden aşağı inin. Sola giderek sağlığı alın. Mer-

diverlere dönün ve yukarı çıkın. İlerleyin ve Scrye büyüsü ile bir görüntü daha yakalayın. Soldaki yola girin ve sağa ilerleyin. Burada Shotgun ve dinamit bulacaksınız.

Görev: Mezarlarda Yol Açmak İçin Dinamit Kullan

Cesedin arkasındaki açıklıktan aşağı atlayın. Sağa giderek önceki bölgeye geri dönün. Sağa gidin ve yokuştan ve merdivenlerden inerek zemine ulaşın. Merdivenlerin sağındaki kırık zemin üzerinde dinamiti kullanın ve hemen geri çekilin. Açılan delikten mezarlara inin. İlerleyin ve yolun sonundaki kapıdan girerek iskeleti öldürün. Scrye büyüsü ile görüntü yakalayın. Girişe geri dönün ve ilk sola girin. İlerlediğinizde bir ara film göreceksiniz. Howler'ları öldürün ve odadaki dinamiti ve kokteylleri alın. Kalasın üzerinden yukarıdaki odaya çıkın. Tahta yerden yürümeden önce Gel'ziabar taşı ve Scrye büyüsünü kullanın. Kırmızı ayak izlerini izleyin ve cesede ulaşın. Duvardaki düğmeyi kullanın. Açılan gizli kapıdan girin ve Amplifier'ı alın. Aşağıdaki odaya düşene kadar ilerleyin. Tekrar Scrye ve Gel'ziabar yardımıyla duvarlardaki mesajları okuyun. Hole çıkın, sağa gidin ve yerdeki deliğe yaklaşın. Sola gidin ve kapıyı açın. İlerleyin ve sağdaki merdivenlerden yukarıya çıkın. İlk sağdan dönün ve merdivenlerden aşağı inin. *Soldaki taşların üzerinden* atlayarak ilerleyin ve merdivenlerden yukarı çıkın. Holün sonundaki Abbot's Lament kitabını alın ve Scrye büyüsü ile görüntü yakalayın. Sandığa yürüyün ve açıp içinden zaman sözlerini ve gümüş anahtarı alın. Bu bölgenin başlangıç konumuna dönün ve merdivenlerden çıkın. Sağdan yürüyün ve sola doğru kırılmış duvara ulaşana kadar ilerleyin. Yolun sonundaki sağdaki merdivenlerden inin, holün sonuna kadar yürüyün ve sağdaki kapıyı gümüş anahtarla açın. İçeri girin ve merdivenlerden yukarı çıkın. Holü izleyerek şarap mahzenine inen merdivenleri bulun. Buradan fosforlu kurşunları alın. Önce sağa, sonra sola giderek her iki yanında da merdivenler bulunan odaya girin. Gel'ziabar ile Scrye kullanarak görüntü



yakalayın.

Görev: Geçmişteki Abbot'tan Altın Anahtarı Al

Merdivenlerden çıkın ve soldaki kapıdan girin. Odanın içindeki vanayı çevirin. Bitişik merdivendeki taş bloğun bir kısmı açılacak ve yeni bir görev alacaksınız.



Görev: Taş Bloğu Tamamen Kaldırmanın Yolunu Bul

Merdivenlerden inip odadan çıkın. Sola gidin ve sağ taraftaki kapıdan girin. İleride mızraklanmış savaşçı yerdeki tuzakların habercisi. Scrye büyüsü ile tuzaklı yerleri görebilirsiniz. Tuzakları geçip sağdaki kapıdan girin. Merdivenlerden inin ve sağa gidin. Karanlık yerleri Scrye ile aydınlatın ve iskeletlerin sayısını Invoke büyüsü ile azaltın; hepsiyle başa çıkmanız çok zor. Sonraki bölgeye giden yokuşu bulun ve tavandaki delikten geçmek için taşları kullanın. Merdivenlerden en üste kadar çıkın. Sola, balkona çıkın ve Scrye ile görüntü yakalayın. Düğmeye basın ve açılan bölmenin içinden cıva şişesini ve manastır anahtarını alın.



Görev: Zaman Portalını Bul ve Geçmişe Yolculuk Yap

Masadan fosfor kurşunlarını alın ve merdivenlerden aşağı inin. Holden ilerleyin ve Lizbeth'i görün. Kapıda manastır anahtarını kullanarak ilerlemeye devam edin. Holde Scrye *kullanarak etrafı aydınlatın. Holün* sonundan aşağı inin ve soldaki merdivenlerden çıkın. En üstteki kapıyı açın ve buradaki vanayı çevirerek taş bloğu tamamen kaldırın. Çıkış *kapısını açın* ve sağdaki merdivenlerden yukarı çıkın. Dikdörtgen taşın yanında Scrye büyüsünü kulla-





nın. Gölün etrafındaki çimenlik bölgeye çıkın. Buradaki platformlara sırasıyla güneş madalyonunu, cıva şişesini ve zaman sözlerini koyun. *Göle yakından bakın ve manastırın* geçmişteki yansımasını görün. Göle atlayın ve geçmişe doğru yola koyulun. Sola gidin ve keşişi öldürün. Sağa dönün ve duvara yaslanarak ilerleyin. Bir keşiş cesedinin yanındaki kitaba ulaşana kadar ilerlemeye devam edin ve kitabı alın.

Görev: Kelt Tırpanını Bul

Etrafta dolaşmaya devam edin ve kapının yanındaki iki keşişi öldürün. Kapının ilerisindeki yokuştan aşağı *inin. Soldaki kapıdan ilerleyin* ve ateşin oraya geldiğinizde soldaki merdivenlerden çıkarak ilerleyin ve yokuştan tırmanın. Sola giderek açıklığa ulaşın. Sol taraftaki en son kapıdan girin, sonra da sağdaki kapıdan girerek merdivenlerden yukarıya çıkın. Önünüzdeki odadan "Monk's work" yazılı kağıdı alın ve hole gidin. Dua eden keşişi öldürün. Odadan çıkın, sağa gidin, ateşi ve üç kapıyı geçin. Sağdaki ikinci kapıdan girerek sağlığı alın. Yol ayrımına geri dönün ve merdivenlerden inin. Buradaki Amplifier'ı alın. Ateşli bölgeye geri dönün ve soldaki merdivenlerden aşağı inin. Odadaki düğmeye basın ve diğer merdivenlerden çıkın. Sonraki odadaki en üst rafta bulunan kitabı oynatın. Merdivenlerden en aşağı inin ve ilerleyerek yolun sonundaki gizli odaya girin. Burada cephane, mana kuyusu ve sağlık bulacaksınız. Geri dönün ve geçtiğiniz ilk kapıya gelin. Merdivenlerden çıkın ve soldaki kapıdan girin. İlerleyin ve kütüphaneye benzeyen odadaki iki keşişi öldürün. Merdivenlerden üst balkona çıkın ve buradaki mühimmatı toplayın. Çıkın ve yol ayrımına gidin. Sağa gidin ve mistik sarmalı alın. Şimdi kapıya doğru sola gidin ve ok atan keşişi öldürün. Kapıdan geçin ve merdivenlerden en üste çıkın. Tahta merdiveni kullanarak en üst odaya ulaşın. Abbot'u öldürün (çift namlulu shotgun işe yarayacaktır) *ve anahtarını alın. Merdivenlerden* inin ve kapıdan çıkın. Sağa gidin ve kütüphane bölgesindeki merdivenlerden inin. Buradaki sağlığı aldıktan sonra kapıdan çıkın. Keşişi öldürün ve kapıya doğru koşun. Sağa giderek merdivene ulaşın, merdiveni geçin, önce sağa, sonra da ilk sola gidin. Buradaki keşişleri öldürün ve sağlıkları alın. Kapıdan girin ve sağdaki çıkış kapısını abbot anahtarını kullanarak açın. Merdivenlerden çıkın ve ikinci abbot'u öldürün. *Buradaki altın anahtarı aldığınızda* ışıklar sönecek. Scrye büyüsünü kullanarak etrafı aydınlatın. Sağa doğru çıkın ve kırık pencereden dışarı çıkın. Önce sola, sonra da çıkıntı boyunca sağa gidin. Bacanın içine atlayarak Amplifier'ı alın. Sağ taraftaki kulenin açık penceresinden içeri girin ve buradaki keşişi öldürün. Merdivenlerden iki kez aşağı inin ve sağ tarafta göreceğiniz keşişleri ve abbot'u geçin. Yolun sonunda sağ taraftaki merdivenlerden çıkın ve keşişi öldürerek sağlığı alın. Merdivenlerden aşağı inin, sola gidin ve önce abbot'u, *sonra da iki keşişi öldürün.* Tırpanın sağındaki merdivenlerden çıkın ve kolu çekin. Aşağı inin, sunağa atlayın ve tırpanı alın.

Görev: Günümüzdeki Abbot Kapısında Altın Anahtarı Kullan

Tekrar şimdiki zaman döndünüz. Sola gidin ve taşın üstüne atlayın. Sunağın solundaki merdivenlerden inip mezarlara geri dönün. Tekrar aşağı inin ve önceden kilitli olan ka*pıyı altın anahtar yardımıyla açın.* İçeri girin ve Scrye büyüsü ile etrafı aydınlatın. Sağa giderek en alta ulaşın ve tekrar sağa giderek merdivenlerden çıkın. Sağ taraftaki duvardaki mumu kullanarak gizli kapıyı açın ve içeridekileri alın. Bu bölgedeki howler'lar üzerinde yeni silahınızı kullanabilirsiniz. Sağa doğru gidin ve üzerinde ceset olan düşmüş sütunun üzerine çıkın. Trsanti cesedine ulaşın ve Lost Trsanti yazılı notu alın. Bu bölgeden çıkın ve molozların üzerinden ilerleyerek merdivenlerden aşağı inin. Sola gitmeye devam edin ve havuzun ilerisindeki merdivenlerden çıkın. Yol ayrımında düz devam edin. Ve soldaki kapıyı açın. Odanın ortasındaki yuvarlak taşın üzerine çıkın. Tabancanızı çıkarın ve dokuz rakamını gösteren sembole doğru dönün. Duvara bakın ve en alttaki "dokuz" sembolüne ateş edin. Eğer taş yükselmezse doğru yeri vurmadınız demektir. Arkanızı dönün ve yüzünüzün dönük olduğu sembolün, duvarda en altta bulunan aynısını vurun. Sola dönün ve yüzünüzün dönük olduğu sembolün, duvarda en solda bulunanını *vurun. Taş yükselecektir.* Duvarda en üstten ikinci eşleşen sembolü vurun. Sağa dönün ve yüzünüzün dönük olduğu sembolün, duvarda en solda bulunan aynısını vurun. Taş yine yükselecektir. "Dokuz" sembolüne dönün. Duvardaki en soldaki





"dokuz" sembolünü vurun. Artık taş en yukarıya kadar yükselmiş olmalı. Buradaki Amplifier'ı aldığınızda anda taşa geri zıplayın, çünkü alçalmaya başlayacak. Odaya girmiş olan howler'ları öldürün. Odadan çıkın, sola giderek merdivenlerden aşağı inin. Sola gidin ve holün sonundaki merdivenlerden yukarı çıkın. Kolu kullanarak sonraki bölgeye ulaşın. Deliğe doğru ilerleyin ve Lizbeth'i görün. Delikten aşağı atlayın. Merdivenden tırmanın ve soldaki merdivenleri kullanarak Amplifier'ı alın. Geri dönün ve sağdaki merdivenlerden çıkın. Dinamiti alın ve kolu kullanın. Merdivenlerden inin ve büyük kapının yanındaki kolu kullanın. Kapıdan girin ve soldaki dinamiti alın. Köprüden çabucak geçin ve diğer taraftaki kolu kullanın. İçerideki iskeletleri Invoke büyüsü ve tırpan yardımıyla öldürün. Soldaki merdivenlerden çıkın ve kolu kullanın. Kuyudaki su azaldıktan sonra kuyuya atlayın ve mazgaldan eğilerek geçerek Cistern Entry isimli kitabı alın. Merdiveni kullanarak kuyudan çıkın. Köprüye geri dönün ve sola, aşağıdaki kuyuya atlayın. Yukarı tırmanın ve odadan çıkın. Holü takip edin ve merdivenlerden inin. Açık kapıya doğru koşun ve sağdaki sağlığı alın. Kapının arkasında duran Lizbeth'e yaklaşın. Sağdaki kapı açılır açılmaz içeri girin ve önden arkadan saldıran howler'ları öldürün. Holü takip ederek sunağa ulaşın. Geri kalan tüm howler'ları öldürdükten sonra sunağın çevresinde bir merdiven açılacak. Aşağı inin ve soldaki sağlığı alın. Kavşağa gelin ve soldaki sağlığı alın. Yan kapı açıldığında içeri girin ve Lizbeth'e doğru ilerleyin. Önünüzdeki yer çöktüğünde mazgalın üzerinde durun. Howler'lar ve iskeletlerle savaşıp labirente çıkın. Sağdan ilerleyin ve tavanında mazgal olan küçük odayı bulmaya çalışın. Mazgala yaklaşın, açıldığında dışarı çıkın ve holü sağa doğru takip ederek kapılardan geçin. Merdivenlerden inin ve Lizbeth ile savaşmaya hazır olun.

Invoke büyüsünü kullanarak hemen iskeletlerden kurtulun ve Tibetan ile Lizbeth'e saldırın. Uzaktan yaptığı saldırılardan ve özellikle de yakın saldırısından sakınmaya çalışın. Buradaki en önemli kısım ona olan uzaklığınızı korumak olacaktır. Saldırılarını kesip de kafası dönmeye başladığında onu öldürmek için fırsat yakaladınız demektir. Eğer kafası dönmüyorsa onu öldüremezsiniz. Bu sırada tırpanınızı kullanarak Lizbeth'in kafasını kesin. Etraftaki holleri araştırıp sağlık, Amplifier ve Cliffside Entry isimi kitabı alın. Yemek odasının bitişiğindeki yuvarlak odaya girin ve parşömeni alın. Artık Haste büyüsünü de öğrendiniz. Dışarı çıkın.

Görev: Uçurumlardan Çık ve Malikaneye Geri Dön

Uçurumlara geri döndüğünüzde sola gidin ve Haste büyüsünü kullanarak iki boşluğun üzerinden atlayın. Sola dönün ve sarmaşıklardan tırmanın. Sonraki çıkıntıda tekrar Haste büyüsü kullanarak tek bir boşluktan atlayın. Sağa dönün ve sağdaki duvara tırmanın. İlerlemeye devam edin ve bu bölgeden çıkın. Bota binerek mansiyona geri dönün. Bahçıvanla karşılaşana kadar ilerleyin. Önünüzeeki yoldan ilerleyin, köşeyi döndüğünüz anda Trsanti savaşçıları saldıracak. Onları shotgun – ectoplasm kombinasyonuyla öldürün ve yerdeki "Ambrose" yazılı notu alın ve dergimizin gelecek sayısını beklemeye başlayın. ■■■

Eser Güven | eser@level.com.tr

strateji ustası

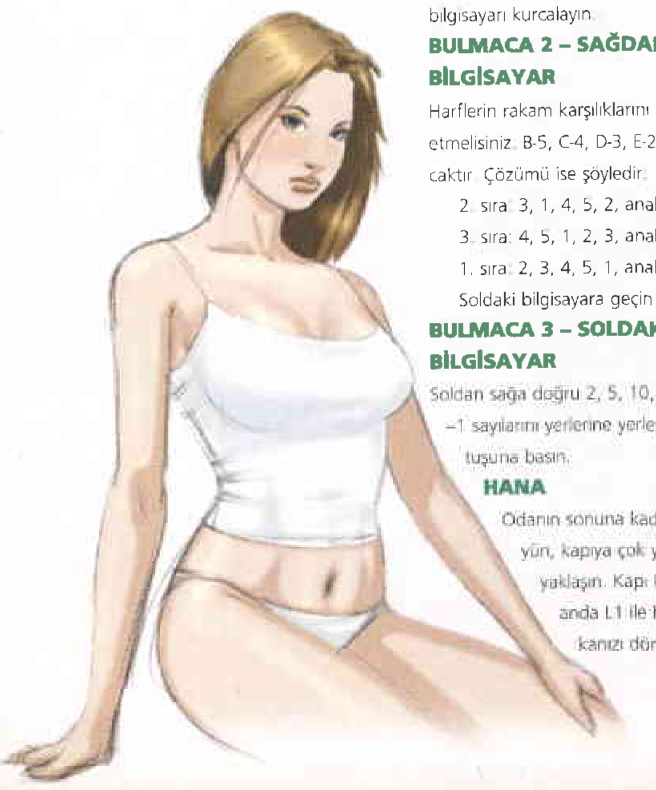
feareffect retrohelix

PSONE için son zamanlarda yapılmış en iyi oyunu sizler için çözdük.

BÖLÜM 1 AQUEDUCT
DİSK 1
HANA

Açılış videosunu kaçırmadan izlemenizi tavsiye ederim. Rain' i takip edin. Sola gidin ve hiçbir yere sapmadan save noktasına kadar ilerleyin. Robotları patlatıp, karanlık köşeden EMP' yi alın. Sol taraftan aşağıya gidin. Videodan sonra METAL HOOK' u alın. Geri dönün ve geldiğiniz yere doğru giderken sağdaki ilk kapıdan girin. Yerde METAL HOOK kullanın ve YELLOW KEYCARD' a sahip olun. Şimdi robotları öldürdüğünüz yerdeki kapıya gidin ve YELLOW KEYCARD' ı kullanarak merdivenden inin. Jeneratörü açın ve tekrar Rain' in yanına dönün. Robotları anında etkisiz hale getirebilmek için EMP' de basılı tutun, robot görünce bırakın. İsterseniz SHOTGUN ile patlatın. Jeneratörü tekrar açın.

RAIN



Buharı geçmek için sırasına dikkat edin. Shotgun' ı hazırlayıp diğer odaya girin. Buradaki merdivenden aşağı inin ve soldaki kapıdan girin. Aynı buhar odası gibi bir yer de burası, ya sırasını izleyin, ya da deli gibi koşun. Diğer odadaki robotu patlatıp, UZI' yi alın. Devam edip diğer kapıdan girin. Burada insanları vurmamaya özen gösterin, sadece robotlara nişan alın. İş bitince kırmızı çizgili kapıdan girin. Sağdaki kapıdan girin ve FLASH DISC' i bilgisayarda kullanın. İlk bulmacanızı çözmek için iki dakikanız var.

BULMACA 1 – FLASH DISC ve DİJİTAL SAYILAR

Burada 80 ve 86 şeklindeki iki şekli oluşturmanız gerekiyor. 80 için 4, 3, 2, B, D, C; 86 için ise 4, 3, 2, B, D, A tuşlarına basmanız yeterli.

Kanlı odaya dönüp kahverengi kapıdan girin. İlk kapıdan girin. Buradaki en son kapıdan girin ve sağdaki bilgisayarı kurcalayın.

BULMACA 2 – SAĞDAKİ BİLGİSAYAR

Harflerin rakam karşılıklarını deşifre etmelisiniz. B-5, C-4, D-3, E-2, F-1 olacaktır. Çözümü ise şöyledir:

2. sıra: 3, 1, 4, 5, 2, anahtar
3. sıra: 4, 5, 1, 2, 3, anahtar
1. sıra: 2, 3, 4, 5, 1, anahtar
Soldaki bilgisayara geçin

BULMACA 3 – SOLDAKİ BİLGİSAYAR

Soldan sağa doğru 2, 5, 10, 13 ve –1 sayılarını yerlerine yerleştirip OK tuşuna basın.

HANA

Odanın sonuna kadar yürüyün, kapıya çok yavaş yaklaşın. Kapı kırıldığı anda L1 ile hızlıca arkanızı dönüp odaya girdiğiniz ilk yere doğru koşun. Farelerin gitmesini bekleyin ve kırılan kapının oradan VIDEOTAPE A' yı alın. Devam edip sağdaki kapıdan girin. *FIXER PISTON' u alın, dışarı çıkın ve* iki işçi görene kadar devam edin.

BULMACA 4 – RADYO VE PERVANELER

Soldan sağa 5, 4, 3, 2 yapın ki sistem kapansın ve buhar kesilsin.

Köşeyi dönün ve videoyu izleyin.

RAIN

Kanlı odaya geri dönün ve içeride biraz gezinin.

BOSS 1 – SCANNER

Elindeki İngiliz anahtarını savurmasının hemen ardından otomatik tüfekle hiç durmadan tarayın. Oldukça kolay.

Üzerine gidip kontrol edin.

HANA

Görevimiz Rain' i bulmak. Tırsık adamın yanındaki merdivenden tırmanın. MACHINE COG' u alın. GREEN KEYCARD' ı kullanarak odadan çıkın. Rain' i kaybettiğiniz yere dönün. Bu kez sağdaki kapıdan girin ve aşağıya inin. FIXER HEAD KEY' i alın ve sondaki kapıdan girin. Aşağıya inin ve oradaki kapıdan devam edin. Metal blokları da koşarak geçtikten sonra kanlı odaya gidin. Kırmızı çizgili kapıdan girin, soldaki kapıdan girin, VIDEOTAPE B' yi alın ve iki kaseti de burada kullanın. İki videoyu da izleyin. Kanlı odadan kahverengi kapıya girin, oradan da en sondaki kapıdan girin: "92572". Burada sakın aşağıya gitmeyin. Yolunuza çıkan her robotu öldürün ve UZI' yi alın. En sonda BLASTING CAPS' ı kullanın. Hemen yukarıdaki cebe saklanmalısınız, yoksa köfte olursunuz. Geri dönün ve karşılaştığınız robotları öldürün. Şimdi aşağıya gidin ve FIXER CHIP' i alın. Kanlı odaya geri dönün ve çarkları bulun. MACHINE COG' u kullanın. Oyuna ilk başladığınız yere geri dönün. Yeni robotu öldürüp FIXER BATTERY' yi alın. Bozuk robotun olduğu odaya gidin ve FIXER HEAD KEY' i robota kullanın. Parçaları yerine yerleştirdikten sonra yeni kapı açılmış olacak. İçeriye girin, iyi bir silah seçin ve kesinlikle save edin. Merdivenden aşağıya inin. Rain' e bir göz atın, *amanin, o ne manzara öle?*

BOSS 2 – SCANNER (evet yine)

Amaç herifi elektrik yüklü şelaleye iteklemek. Ortaya doğru koşup, hızla arkanızı dönün. Ateş ederek onu suya itin. Üçüncü seferin sonunda nalları *dikecektir*.

Daha sonra Rain' i kurtarın. Sadece iki dakika içinde bombaları imha etmeniz gerekli. Merdivenden yukarı çıkın. Odadan çıkın. Köşeyi döndüğünüzde birbirine çok yakın olan iki kapıdan da girmeli ve ikisindeki bombaları da imha etmelisiniz. Daha sonra Rain' in yanına dönün, size ihtiyacı var :) Videodan sonra hiç durmadan koşun. Yolun sonunda hemen üçgene basın.

BÖLÜM 2 WING CHUNE GARDEN – DİSK 2
RAIN

Odadan çıkıp adamları öldürün. Şelaleyi bulun. Sonra büyük rampadan çıkın. Devam edip kapıdan girin. İçeride eğilerek gidin ve mümkün olduğu kadar gizlice öldürün. Bir su vanası bulmalısınız. İlk videodan sonra sola ileleyin, ikincisinden sonra SNIPER SCOPE' u kullanın. Geri dönüp ilk videonun olduğu yere gidin ve içeriye ateş edin. JIN' S PACKAGE' ı alın.

HANA

Burada asla silahınızı çekmeyin ve ta- →

→ kım elbiseli adamların yakınında dolaşmayın. Merdivenleri çıkıp bayanlar tuvaletinde save edin. Üçüncü kata çıkan büyük rampanın sağındaki adamla konuşun. Yukarıya çıkıp tekrar aşağıya inin ve aynı adamla tekrar konuşun. Rampadan çıkıp kırmızı halının sağ tarafına gidin. Videodan sonra GOLD BRACELET' ı halının yanındaki adamda kullanın ve VIP girişine erişin. Sağa gidin, beyaz gömlekli adamı bulun ve hemen içkiyi üzerinde kullanın. VIP alanını terk edin.

RAIN

Hemen oyununuz save edin. Duvardaki ışıklı anahtarı açın. Bir yol açılacak, yukarı çıkın. Burada yolunuza çıkan herkesi öldürüp vanayı bulun. Açıp şelaleye geri dönün. Oradaki merdivenden çıkın ve iyi bir silah ile odaya dalın. Adamları öldürüp, sağdaki kapıda MAINTENANCE KEYCARD' ı kullanın. Aşağıya inip save edin ve kapıdan girin. Soldaki bilgisayarda FLASH DISC' i kullanın. Sıradaki bulmaca ile ilgili bazı şikayetler aldım. Başka yerlerden aldıkları tam çözümlerin yanlış olduğu şeklinde. Buradaki bulmacanın rasgele değişebileceği konusunda uyarmayı unutmuşlar sanırım. Eğer aşağıdaki çözüm size uymuyorsa, kendiniz çözmelisiniz.

BULMACA 5 – GEOMETRİK ŞEKİLLER ve FLASH DISC

Şekil 1: yukarı, yukarı, yukarı, yukarı, yukarı, yukarı, yukarı, yukarı
Şekil 2: aşağı, yukarı, aşağı, yukarı, aşağı, yukarı, aşağı, yukarı
Şekil 3: aşağı, aşağı, aşağı, aşağı, aşağı, aşağı, aşağı, aşağı
Şekil 4: yukarı, aşağı, yukarı, aşağı, yukarı, aşağı, yukarı, aşağı, Şekil 5: aşağı, sol, aşağı, sol, aşağı, sol, aşağı, sol
Şekil 6: aşağı, sağ, yukarı, sol, aşağı, yukarı, aşağı, yukarı

Şimdi sağdaki kapı açılmış olacak, içeri girin.

BULMACA 6 – DEVRE TAHTASI

Bu bulmacanın çözümü çok kolay. Anlayamazsanız aşağıdaki resme bakmanız yeterli.



Parçalar:
sarı düz=S, kırmızı T= R, sarı dirsek= Y
Sıra 1: boş, Y(3), boş
Sıra 2: Y(2), S, Y, boş
Sıra 3: S, R(1), S, S
Sıra 4: boş, Y(2), S(1)
Sıra 5: boş, boş, Y(1), S, Y(1), Y

Açılan kapıdan girin ve bir bulmaca ile daha yüzleşin.

BULMACA 7 – RENKLİ SİGORTALAR

Buradaki sigortaların sırasını, soldaki şekillerden, aşağıda olanı gibi değiştirmeniz gerekli. Öncelikle alt ve üstteki aynı renkli sigortaları çıkartmalısınız ki, ortadakinde hiç elektrik olmasın. Örneğin sarı barı çıkartmak için, önce alt sarı, ve üst sarı sigortaları çıkartmalısınız. Bu sigortalar barın tam altındaki ve üstündeki sigortalar olmayabilir. Bu şekilde sıralamayı yapınız.

Şimdi geri dönüp JIN' S PACKAGE' ın olduğu yere gidin. Fakat adamlara çok dikkat edin. Öldürdüğünüz adamlardan birisinden BRIDGE CONTROL CARD' ı alacaksınız. Paketin olduğu yerdeki kırmızı yanıp sönen yere BRIDGE CONTROL CARD' ı kullanın. Şuh sahnenin ardından, bayanlar tuvaletine gidin. Save ettikten sonra baylar tuvaletine gidin ve üç adamı gizlice geçin. Kusan adamdan ELEVATOR KEYCARD' ı alın ve bayanlar tuvaletinden sola dönerek asansöre gidin. Panelde ELEVATOR KEYCARD' ı kullanın.

HANA

Rampadan aşağıya inin ve aynı asansöre girin. Eğlence vakti; elbiseyi önce Rain' de sonra da köşedeki kamerada kullanın. Yaşınız ufaksa burada yatın, yarın okul var:)

BÖLÜM 3 80. ve 86. KATLAR – DİSK 1

HANA

Merdivenden çıkın ama sakın durmayın.

RAIN

Sağdaki kapıdan girin. Sarı elbiseli kızı öldürüp(!?!), düşürdüğü BIOHAZARD KEYCARD' ı alın. En sondaki kapıya gidip kod için kontrol edin. Kodu buraya girmeyin. Dışarıya çıkın ve yuvarlak geçide girin. Kapıda BIOHAZARD KEYCARD' ı kullanın. Soldaki kapıya gidin ve dolaptan sarı elbiseyi alın. Artık bir silah ya da Melee almadığınız sürece fark edilmeden yürüyebileceksiniz. Asansörün yanına dönüp diğer kapıdan girin. Buradaki kapıda da VIDEO ROOM KEYCARD' ı kullanın. Oradaki renkli barların olduğu ekranlara gidin ve kodu girin: 836745. Şimdi odadaki diğer monitöre gidin ve bulmacayı çözün.

BULMACA 8 – LABİRENT VİDEO OYUNU

Bu bulmaca kusursuz zamanlama ve hızlı parmaklar gerektiriyor. Kırmızı noktanızı yeşil noktanın üzerine getirmeye çalışacaksınız. Tek yapmanız gereken iş, noktanızı en dışa çıkartmak. Noktanız en dıştan saat yönünde dönecektir. Şeklin en sağından aşağıya doğru inerken, yeşil noktanın hizasına gelir gelmez sol tuşuna basılı tutun, işte bu kadar.

Şimdi ilk monitöre dönün ve tüm videoları izleyin. Buradaki videolar size ilerideki bulmacalar için de ipuçları verecektir. Asansörün yanındaki ilk girdiğiniz kapıdan tekrar girin ve üzerinde kod yazan kapıya yeni kodu girin: 4615207. Buradaki kapıda da BYPASS KEYCARD' ı kullanın. Bilgisayarda FLASH DISC' i kullanın.

BULMACA 9 – FLASH DISC, NUMARALAR ve VİDEO

Burada 42B3DA kodunu video odasında gördüğünüz gibi yerleştirmelisiniz.

4 yukarıdan üçüncü,
2 yukarıdan beşinci,
B yukarıdan altıncı,
3 yukarıdan ikinci,
D yukarıdan altıncı,
A yukarıdan dördüncü karakter olmalı.

HANA

Kapının yanındaki panele ulaşmak için sadece 30 saniyeniz var. İnceleyin ve geri çekilip ateş edin. Yan taraftaki DISPERSION CANISTER' ı bulup alın. Odadan çıkın ve kurbanınızdan SECURITY KEYCARD' ı alın. SECURITY KEYCARD ile soldaki kapıdan girin ve sondaki kapıda SECURITY KEYCARD' ı kullanın. Sigorta kutusunu inceleyin. Sağlan sigortayı nereye takarsanız, oranın sağındaki yere elektrik sağlanacaktır. Çıkartıp en üste takın. Artık Arc Taser en büyük arkadaşınız olacak. Girdiğiniz iki odadan da çıkın ve diğer kapıda SECURITY KEYCARD' kullanın. Arc Taser ile uçan gözleri yok edin. Her kullanımdan sonra 200' e kadar tekrar dolmasını bekleyin. Sondaki kapıdan girin ve roket mermileri alın. Soldaki kapıda BLASTING CAPS' i kullanın. İçeriden şık silahlar aldıktan sonra diğer kapıdan girin ve HAIR SAMPLE' ı büyük beyaz makinede kullanın. GENETIC ID CARD' ı alıp, sigorta panosunun olduğu yere geri dönün ve sigortayı en alta takın. Dışarı çıkıp soldaki kapıda SECURITY KEYCARD' ı kullanın. Sondaki kapıda GENETIC ID CARD' ı kullanın. Burada eğilerek çok yavaş ilerleyin. USE ikonu belirdiği anda DISPERSION CANISTER' ı kullanıp lazerleri geçin.

RAIN

Odadan çıkın ve köşedeki bilgisayarı kullanın.

HANA

Diğer odaya girin. Yerdeki robotun yanında save edebilirsiniz. Diğer kapıdan girin ve ağır kapıda ELP' yi kullanın. CENTRIFUGE TUBES' ü aldıktan sonra, bunu köşedeki garip cihazda kullanın ve PURIFIED TUBES' ü elde edin. Tekrar sigorta panosuna dönün. Sigortayı ortaya takın ve ilk başlangıçtaki odaya dönün(DISPERSION CANISTER' ı aldığınız yere). Arkanızdaki büyük makinede PURIFIED TUBES' ü kullanın. NUCLEUS BLOT T, CELL BLOT C,

BLOOD BLOT A, ve GLAND BLOT G' ye sahip olacaksınız. Kırmızı ekranlı bilgisayarda BLOOD BLOT A' yı kullanın. Geri dönüp sigortayı en üste takın. Evet, bence de sıktı. Çıkın, önünüzdeki kapıdan tekrar çıkın ve sağdaki kapıdan girin. Burada da sağdaki kapıdan girin ve yeşil ekranlı bilgisayara GLAND BLOT G' yi kullanın. Sigortanın bulunduğu kapının ol- →





duğu koridora gidin ve sağdaki kapıdan girin. NUCLEUS BLOT T' yi de sarı ekranlı bilgisayarda kullanın. Kırmızılı koridordan ve lazerlerden geçerek CELL BLOT C' yi de mavili bilgisayarda kullanın. Odadaki diğer kapıdan girin, içerideki kapıdan da girin. DNA CODE DISK' i arka duvardaki bilgisayarda kullanın.

BULMACA 10 - DNA CODE DISK ve DNA DİZİLİMİ

Bulmaca kolay, sadece aşağıdaki kodları, aşağıdaki gibi eşleştirin.

Kırmızı – Sarı
Sarı – Kırmızı
Mavi – Yeşil
Yeşil – Mavi

Doğru sıra soldan sağa şu şekilde olacaktır:

1) 1 Ters 2) 7 3) 10
4) 9 Ters 5) 8 6) 3
7) 7 Ters 8) 4 9) 6
10) 12 11) 2 12) 12

RAIN

Matrix' imsi bir sahneden sonra dışarıya çıkıp asansörün olduğu yere gidin. Yuvarlak tünele girin ve save edin. Diğer odadaki büyük kırmızı düğmeyi inceleyin. Odanın diğer köşesine gidin ve yeşilli ile konuşun. Sondaki yerde mutlaka save edip BLASTING CAPS' i kullanın. PLASMA WRIST' i seçin ve diğerlerini öldürün. Asansörün oradakı yuvarlak tünele gidin ve save ettikten sonra hızla çıkışına doğru koşun.

BOSS 3 – YELLOW MEANIE

Bu boss anormal derecede kolay. Sadece eğilerek ateş adin, ve kısa zamanda adamı haklayın.

BÖLÜM 4 DESERTED CITY AND DIG SITE – DİSK 4

DEKE

GENETIC MARKER' ı alıp çıkın. Videonun hemen ardından patlamadan hızla kaçın. Artık yeni arkadaşlarınız var. MACHINE KEY, GL150, ve ASSAULT RIFLE' ı alın. Tahta kapıya gidin, ekrana doğru ilerleyip metal kapıdan girerek depoya ulaşın. DIESEL FUEL' i alın ve dışarı çıkıp sola gidin. Büyük kırmızı makineye ulaştığınızda, merdivenin yanındaki tankere DIESEL FUEL' i kullanın. Merdivenden tırmanıp MACHINE KEY' i kullanın.

Arkadaki köşeye gidin ve RL480' i alın. Ekrana doğru olan kapıdan girin. Burada girilmeyen bir kapı olacak, ileri yürümeye devam edin. Duvara ateş edin ve zombilerden düşen ELEVATOR LOCK KEY' i alın. Asansöre gidip ELEVATOR LOCK KEY' i kullanın. Yolun sonuna geldiğinizde solda altın rengi, ortada büyük ve sağda da kırmızı kapılar olacak. Altın rengi kapıdan girin ve ANCIENT RED CRANK' ı alıp çıkın. Bu kez kırmızı kapıdan girip ANCIENT RED CRANK' ı ejderhanın kuyruğunda kullanın. GOLD CRANK' ı alıp altın rengi odaya kullanın. Ortadaki kapıdan girin ve aşağı gidip sondaki kapıyı kullanın. Hayaletlere dokunamayacağınızı unutmayın ve mümkün oldukça koşarak onlardan sıyrılın. Odanın aşağı sağ kısmına koşun.

HANA

90 pistol' ı alın ve odadan çıkın. Asansöre, ve sonra da diğer odaya geçin. Zombiyi öldürüp ARCHAEOLOGY KEY' i alın. Bunu kullanarak bitişik kapılardan soldakini açın. RL480 ve MIRROR SEGMENT' i alın. Asansöre gidin ve Deke' i takip edin. MIRROR' ı kapıda kullanın. Deke' i takip ederek tahta yola çıkın, yeşil kapıdan girin.

DEKE

İyi bir silah seçmenizi öneririm. Hala yaşıyorsanız yeni kapıdan çıkın ve geldiğiniz yerde kırmızı kapıyı es geçerek yürümeye devam edin. Sondaki kapıdan girin.

GLAS

İşte bir diğer kahramanımız. Üç duvarı geçmelisiniz.

HANA

Uzun merdivenden çıkın ve roket mermilerini alın.

RAIN

Yapışkan halinizle Hana ve Deke ile karşılaştığınız yere gidin. Deke' in girmediği kırmızı kapıdan girin. Hana' nın içinde olduğu deliğe gidin ve merdivenden tırmanın. Deke' i geçin.

GLAS

Asansörden çıkıp Deke' in makineden düştüğü odaya gelin. Garip bir adam size PEACH ve STORAGE ROOM KEY' i verecek. Şimdi bir oda geri gidip STORAGE ROOM KEY' i kullanın. DYNAMITE' ı alıp dışarı çıkın. Mech' inize dönün ve DYNAMITE' ı sağ tarafına kullanın. Ejderha kapısından geçin ve rampadan inin. Kapıdan geçip, önceden hayaletlerin olduğu odaya girin. Yeşil kapılardan geçerek tahta yolu takip edin kapıdan girerek çukura inin. Burada küçük bir oyun oynayacaksınız.

BÖLÜM 5 TOMB ENTRY AND EMPEROR' S TOMB – DİSK 3

HANA

Save edin ve ekrana doğru gelin. Sola gidin ve sondaki kapıdan girin. Ortadaki kübü, Hana' nın solundaki kapıyı ve merdiveni şimdilik önemsemeyin. Kırmız heykelin solundaki yoldan ilerleyin ve cephaneye ihtiyacınız varsa soldaki kapıdan girin. Yoksa sağdaki paneli inceleyin. Üzerinde güneş, ay, keçi, zambak ve kelebek ikonları var. Daha önce üzerinde bu şekillilerin olduğu kapıları açabilmek için, burada doğru sırayı bulmanız gerekli. şimdilik bir şey yapamayacağınızdan yürümeye devam edin. Bu yeni odada da girilmeyen bir kapı ve merdiven var. Merdivenden inip HAIR PIN, GOLD BULLION, MOON COIN, ve SUN COIN' i alın. Panele geri dönüp üçgene basın. Ay ve güneş' i seçip alttaki düğmeye basın. Şimdi kubün olduğu odaya gidip merdivenden tırmanmak için 30 saniyeniz var. Kapı üzerinize kilitlenmeden açın. Kırmızı heykeli vurup TERRA COTTA KEY' i alın. Shotgun işe yarayabilir. Yuvarlak odaya dönüp TERRA COTTA KEY' i yukarıdaki kilitli kapıda kullanın. İçeri girdiğinizde savaşçıları öldürün. Geri dönün. Hayalet sizi la la land' a yollayacak. Yaşlı adamda GOLD BULLION' u kullanın. Size INN ROOM KEY ve BUTTERFLY COIN' i verecektir. Sağa gidip INN ROOM KEY' i kullanın. Yatağın öteki tarafında MIRROR' ı kullanın. Geri döneceksiniz. En iyi silahınızı seçip panele gidin ve BUTTERFLY COIN' i kullanın.

Kelebeğe, aya, aşağıdaki düğmeye basın ve kübün olduğu odaya koşun. Bu iş için yine 30 saniyeniz var. Merdivenin karşısındaki kapıyı açın, soldaki kapıdan girip save edin. Ekranın üst solundaki kapıya girin. DIG KEY' i alın, kapıdan çıkıp sağdaki kapıda DIG KEY' ı kullanın. Heykel savaşçıları temizleyip WOOD PLANKS' i alın. Tahta yoldan giderek bir kapıya ve aralığa gelin. Burada WOOD PLANKS' ı kullanın. Kapıdan girin ve la la land' e geçin.

Çiftle konuşup ASTRONOMY KEY' ı alın; merdivenleri çıkıp kullanın. Girdiğiniz odadaki iki güneşliğe de giderek üçgene basın. Dışarı çıkıp kırmızı terlikli kızla karşılaşın, onu kuyuya kadar takip edin. Kuyuya bakın. Odaya geri dönüp güneşliklere aynı işlemi uygulayın. Evden çıkıp çifte kemikleri verin. LILY COIN' i alıp Spark' a sizi ışınlamasını söyleyin. Hemen silah çekip heykeli vurun ve panele gidin. Burada kelebek, zambak, ay ve aşağıdaki tuşa basın. Başka bir kapı açılacak. Yuvarlak odadaki bu kapıya da ulaşmak için 40 saniyeniz var. Sondaki kapıya girin.

BOSS 4 – REVOLVING WARRIORS

Bu sefer sağda veya solda durup gelen ateşten yana yuvarlanarak kaçın. Boğa kafalı adam çıktığında ateş açın. Ben assault rifle' ı öneririm şahsen.

İlerleyip hayaleti bulun. Haydaa, yine la la land! Soldaki CLAY POT' u alıp heykelin yanındaki davula vurun. Aptal pot konuşmicak. Çiftli kapıdan çıkın, bu kez heykellerin gözüne BANDAGES takın. Hakime gidip CLAY POT' u kullanın ve BULL COIN' i alın. Panele geri dönün, beş ikona ve alttaki düğmeye basın. Küp aşağı inip size de yol açacak. Buraya girip yeni açılan pasajı inceleyin. Aşağı inip bir boss ile daha karşılaşın.

BOSS 5 - MUTATED DEKE / CLAY WARRIOR

Yaralanmamak için sürekli koşarak kaçın. İnsan Deke' e dönüştüğü zaman ateş açın. Yine assault rifle derim. EMPEROR'S PLAQUE' ı alın.

GLAS

Burası dümdüz, önünüze geleni tepeleyin. Sonunda Çin' in İlk İmparatoru ile karşılaşacaksınız. Hana yardıma gelene kadar ölmeyin yeter.

Soldaki kapıdan girin, tablonun önünde üçgene basın.

MİNİ – OYUN: CAPTURE THE FLAG

Amacınız rakibinizin bayrağını kapmak. Yapay zeka kötü olduğundan işiniz epey kolay. Onun güçsüz askerlerini kendi güçlü askerlerinizle alın. Sonra bayrağını ele geçirin. Dördüncüden sonra oyun biraz değişiyor. Bu kez bir seferde üç adam yollayın ve kendi bayrağınızın yanına bir çift bırakın. Olay bu.

Sağdaki tabloya girin.

MİNİ – OYUN: RUN LIKE HELL!

Bol bol koşun, sürekli save edin ve sonda gördüğünüz toz bulutuna girin.

HANA

Tekrar soldaki tabloya girin. Başka bir bulmaca...

BULMACA 11 – RENKLİ BLOKLAR

Burada blokları aşağı iterek sıralayacak ve renkleri uyduracaksınız. Bir çok çözümü var, biraz da siz eğlenin, azıcık kurcalayın. Çok kolay.

Sağdaki tabloya girin ve Glas' ın oynadığı oyunu siz de oynayın. Teknik aynı. MERCURY VIAL' ı alacak ve gemiye bineceksiniz. Tahta EMPEROR'S PLAQUE' ı kullanın ve teknenin diğer tarafına gidip suda MERCURY VIAL' ı kullanın.

BÖLÜM 6 ISLAND OF THE EIGHT IMMORTALS – DİSK 4

Girdikten sonra soldaki kapıya yönelin ve BRIDGE TILES' ı alın. Çıkıp sağdaki kapıdan girin. İki BRIDGE TILES daha alıp çıkın ve suya doğru ilerleyip BRIDGE TILES' ı kullanın. Kurulan köprüden geçin ve diğer kapıdan girin. DRAGON PLAQUE ve TIGER PLAQUE' ı aldıktan sonra dışarı çıkın ve bahçıvan ile konuşun. Size DIGGING TOOL ve CHINESE FAN' ı verecek. Save edip shotgun' ı seçmenizi öneririm. Sağa ilerleyip kırmızı platforma gelin. En gerideki sol köşeye gidin. EMPTY GOURD' u alıp kahverengi platformdan geçerek toprak alanına ulaşın. Köşeye gidip DIGGING TOOL' u kullanın ve ROCK SALT' u alın. Mavi platformdan su alanına geçin ve iskelenin yanındaki öğütücüde ROCK SALT' u kullanın. İskeleden geçin ve NORMAL SALT' u kullanıp yaratığı öldürün. WATER CRYSTAL' ı alıp, EMPTY GOURD' u iskelede kullanın. Sarı platforma gidin ve altın alanına ulaşın. SALT WATER GOURD' u kullanarak bir yol yaratın.

BULMACA 12 - ALTIN ALANI / ELEMENTLER

Burada aşağı sol, aşağı sağ, orta, sağ, orta, sağ, orta, sağ ve üst sol köşeye gidip hemen üçgene basmalısınız. Unutmayın; bir platform sadece altın iken üzerinden geçebilirsiniz.

Mavi ve sarı padler için BRIDGE TILES aldığını yere dönün ve su çarkını kullanın. İskeleye dönüp EMPTY GOURD ve GOBLET' i FRESH WATER ile doldurun. Ateş alanına gidin ve gri yerde durun. GOBLET' i kullanın ve maviye dönen aleve girin, FIRE CRYSTAL' i alıp geri çıkın. EMPTY GOURD' u bulduğunuz yere dönüp EMPTY GOBLET' i ocakta kullanın. BROKEN DIGGING TOOL' u ateşte kullanıp tamir edin. ROCK SALT' u aldığınız yere dönün ve DIGGING TOOL ile çukur açın. Topladığınız üç kristali çukurda kullanın. FRESH WATER GOURD' u kullandığınızda bir ağaç oluşacak. Sanırım küçükken böyle bişiyi Pinokyo çizgi filminde görmüştüm; para ağacı çıkıyodu. DIAMOND' ı alıp kadınla karşılaştığınız yere dönün. Kadının gösterdiği kapıda DIAMOND' ı kullanın.

GLAS

Köşedeki salakları harcayıp GATE KEY' i alın. Bir de SS2000 var. EMP' yi seçin ve GATE KEY' i kapıda kullanın. EMP' yi şarj edip bırakın ki size doğru gelen mech yavaşlasın. Kapıdan geçerek çıkmazdaki kapıyı inceleyin. Hemen yakıt tanklarına ateş edin. Alev tabancasını alıp Arc Taser' ı seçin. GRAPPLING HOOK' u kullanarak diğer binaya geçin. Üç asker daha öldürüp diğer binaya zıplayın. Duran pervaneyi bulup, durduğu anda yanına gidip üçgene basın. İçeride C4' ler ve save noktası var. Dışarı çıkıp mech' i alın. Diğerini yok edin. Helikopterden kaçıp binaya tırmanın. Onu haklamak için kulenin içine girin.

Askerleri öldürüp UTILITY KEY' i alın. Bunu ambar kapağına kullanarak aşağıya inin. CROWBAR' ı alıp kapağı açın ve tekrar aşağıya inin. Yakıt tanklarına ateş ettiğiniz odaya dönün ve UTILITY KEY' i daha önce açılmayan kapıya kullanın. Kanala girin. Burada elektriğe dikkat etmeli ve güvenli yerden güvenli yerlere geçmelisiniz. Kapıya ulaştığınızda GATE KEY' i kullanın ve EMP' yi seçerek önünüze geleni harcayın. Diğer kapıya ulaşıp GATE KEY' i kullanın ve böylece üzerinde kırmızı ışık yanan kapıya kadar devam edin. Burayı CROWBAR ile açın, tabloyu inceleyin, çıkın. Kontrol geri geldiğinde silah için koşun yoksa ölürsünüz. Hanayı kuleye kadar izleyin.

BÖLÜM 7 TOWER OF THE EIGHT IMMORTALS – DİSK 2

HANA

Kapıya doğru gidip BELL' i kullanın. Burada ne yaparsa aynısını yapacaksınız. Her seferinde değiştiği için size yardımcı olamıyorum. Bir kağıt ve kalem tavsiye ederim.

GLAS

Kapıda PHOENIX' i kullanın ve Dragon Dice oyununu oynayın. Zar atarak sona ilk siz ulaşmalısınız. Eğer üstünüze binerse 6 sıra geri gidiyorsunuz. Hedefe ulaşmak için tam sayısına ihtiyacınız var. Tamamen şansınıza dayalı, en fazla bir iki denemede aşarsınız.

HANA

CHINESE FAN' i kullanıp bahçıvan ile karşılaşın. Burada yapmanız gereken kapıda yazan ile aynı harflere basmak. Çince biliyorsanız sorun yok. Türk iseniz, aşağıdaki tabloyu izleyin:)

BULMACA 13 – YERDEKİ HARFLER / MÜZİK

3				8			
*			*	*	4		
*	2	*	*				7
6			*		*	*	*
			1	*	*	5	

Sayılar ve yıldız, size zarar vermeyen harflerdir. Bunlara güvenle basarak sayıları sırasına uygun ulaşmalısınız.

GLAS

Kapıda PAPER DOLL' u kullanın ve kardeşinizle babanız arasında bir seçim yapın. Kimi seçeceğiniz önemli değil, sallayın birini. En ağır ateş gücünüzle savaşın.

HANA

Kapıda MIRROR' ı kullanın. Eveeeet, işte sizi uyardığım yere geldik. Eğer Aqueduct bölümünde dediğim gibi masum işçileri öldürmediyseniz, burada rahatsınız. Eğer onlardan birisine bile zarar verdiyseniz şimdi sırada güzel bir boss var :) Ne demişler, alma mazlumun ahını, neyse boşverin gitsin...

BOSS 6 – AQUEDUCT İŞÇİLERİ

Silahlarınızla zarar veremeyeceğinizden, melee moduna geçip fırsat buldukça vurun. Sağa sola hızlı kaçıp birkaç vuruş yapabilirseniz yırtarsınız.

GLAS

Kapıda BRAVERY MEDAL' ı kullanıp diğer boss' a hazırlanın. Bu boss gelmezse de panik olmayın, seçimlerle ilgilidir.

BOSS 7 – GLAS (KENDİNİZ YANİ)

Hemen alev tabancasını seçip ışığın etrafında dönün ve adamın arkasına geçtiğiniz anda kızartın.

HANA

Kapıda HAIR PIN' i kullanın. Ölümsüzlerle konuşun ve seçiminizi yapın; ebeveynleriniz mi, yoksa Rain mi? Eğer Rain' i seçerseniz dövüşten yırtarsınız, diğer seçenek ise uğraş anlamına gelir.

BOSS 8 - DEMONS / RAIN & EBEWEVN (şiir gibi oldu)

Strateji kolay, harcayın onları.

GLAS

Kapıda PEACH' i kullanın ve bulmacaya hazır olun.

BULMACA 14 - PEACH / YER / EŞEĞİNİ KAYBEDEN MORUK

Maalesef bu bulmaca da değişken. Sola gitmelisiniz ama bazı sıralar size zarar verebiliyor. Delice koşmak isterseniz sizi tutmam.

BÖLÜM 8 ETERNAL VOID – DİSK 2

Ekrana doğru yürüyün.

HANA

Şimdi sevdiğiniz kadını vurma durumuna geldiniz. Birisini seçmelisiniz; ya Mist, ya da Rain' in ta kendisi... Mist' i vurursanız güzel sonu göreceksiniz. Fakat çok zor. Rain' i vurursanız dandik sonu getirirsiniz. Ama kolaydır. Sırada nihai boss var...

NİHAİ BOSS - RACHEL KAZRA

Eğer Mist' i vurduysanız...

Bir yandan yuvarlanarak kaçmalı, bir yandan da malzemelerinizden Arc Taser, flamethrower, ve sonic boom arasında geçiş yapmalısınız. Eğer yeşil ise, sonic boom kullanın. Kırmızı ise, flamethrower kullanın. Mavi ise, Arc taser kullanın. Düştüğünde ÇOK HIZLI şekilde VIRUS CANISTER' ı kullanın.

Eğer Rain' i vurduysanız...

Öncelikle ayıp yani size, yakıştı mı şimdi hiç? İyi bir konsolcu böle olmamalı, cık cık cık, çok sakıncalı :) Bu sefer işimiz biraz daha kolay, aynı strateji ancak bu kez üç tarzı ayrı ayrı alt edeceğiz. VIRUS CANISTER' ı hemen kullanmayı sakın unutmayın. Oyunu bitirdiniz, gelmiş, geçmiş olsun. AG kodlarını açmak için oyunu tekrar oynayabilirsiniz. Görüşmek üzere, Bye&Smile... ■■■

MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

hilekar

Bu ay hemen her oyunun hilesini de bulduk ve denedik sizin için.

The Sims

Bir sürü ek görev paketi çıkınca bizde hilelerini yeniden yayınlayalım dedik.
Bu hileleri yapmak için [CTRL] + [SHIFT] + C tuşlarına basın ve sonra da aşağıdaki kodlardan istediğiniz birini girin:



KOD	SONUÇ
klapaucius	$1000 Simoleons verir.
rosebud	$1000 Simoleons verir. (eğer v1.1+ veya Livin' Large oynuyorsanız)
water_tool	Evinizi etrafı suyla çevrili bir adaya dönüştürür.
set_hour #	Saati # değerine ayarlar (1-24).
sim_speed #	Oyun hızını # değerine ayarlar (-1000 ve +1000 arası).
interests	Karakterlerinizin ilgi ve becerilerini listeler.
autonomy #	Karakterlerinizin kendi başlarına düşünme kabiliyetini # değerine ayarlar(1-100).
grow_grass #	Çimleri # değeri kadar büyütür (1-150).
map_edit on/off	Harita editörünü açar.
route_balloons on/off	Temel tutorial'ı açar/kapar
sweep on/off	Oyunun işaretleriniгösterir
tile_info on/off	Tile infoyu açar/kapar
log_mask	Log mask'i ayarlar
draw_all_frames on/off	Tüm frameleri açar/kapar
history	Aile tarihçesini siler.
edit_char	Karakter yaratma menüsünü açar.
draw_floorable on/off	Yer gridlerini açar/kapar
draw_routes on/off	Seçili sims'in izini açar/kapar
move_object	Herhangi bir objeyi hareket ettirir
prepare_lot	Onarım gerektiren objeleri onarır
preview_anims on/off	Animasyonların ön görünümünü açar
rotation (0-3)	Kamerayı çevirir
house #	# ile belirtilen evi yükler
visitor_control	Konukları klavye ile dolaşmayı açar
!	Son hileyi tekrarlar
;	Bir çok hile komutunu ayırır

Cossacks: European Wars

Enter'a basıp sonra aşağıdaki kodları girin

supervizor	Fog of War On/Off
money	Kaynak verir
izmena	1-9 NumPad tuşlarıyla karakterler arası gezersiniz
multitvar	Tüm birimlere erişebilmek için P tuşuna basın
www	"supervizor", "multitvar" ve "izmena" hilelerini aktif hale getirir
Need for Speed:Porsche Unleashed	Genel istek üzerine hileleri tekrar yayınlıyoruz. Bu kodları kullanmak için ana menüye gidin "Create Player" tıklayın ve isim yerine hileyi girin. Daha sonra "Done" a tıklayın ve oyuna girin.
Gulliver	Tüm Porsche'ler uzaktan kumandalı araba boyutuna küçülür ve antenleri çıkar.
Smash Up	Oyunu Destruction Derby şeklinde oynarsınız.
Dakar	Oyunun oynanış şeklini ve dinamiklerini Ralli şekline çevirir
Fuzzyfuz	Quick Race'de polisleri açar.
yraGyraG	Tüm araçları 993 kullanır gibi kullanırsınız.
fetherw8	Arabaları daha ağırlaştırır.
Booster	Tek kişilik oyunda adınızı freewill olarak değiştirin. Şimdi her yarışta hızınızı iki katına çıkarabilirsiniz.

Fallout Tactics:
Brotherhood of Steel Cheats



Bonus Action Puanları

Bu yalnızca oyunun demosunda çalışıyor. Turn-Based moddayken tüm Action Puanlarınızı biri hariç harcayın. Oyunu Quicksave edip sonra quickload edin. Tüm Action Puanlarınız dolmuş olacak.



ARMORED CORE 2

Kolay kazanmak için

Önce bir çift dik atılan füze alın. Sonra abandoned highway haritasını seçin. Oyun başlayınca binadan çıkmayın ve düşmanın yaklaşmasını bekleyin. Düşman menzile girince onu füzelerle vurun. Yapay zeka bu tip bir saldırıya karşı ne yapacağını bilemiyor ve kendini savunamıyor. Bu hareket tüm arena savaşçılarına işliyor, Ares'e bile.

Daha ağır AC'ler için.

Oyunu ilk defa mission Modu da bitirdikten sonra credits'i sonuna kadar seyredin. Böylelikle daha ağır AC'ler alabileceksiniz.

Kısa bir süre için sonsuz enerji

Oyundayken L2, R2 ve R3 tuşlarına aynı anda basın. Kısa bir süre için bir hata mesajı alacaksınız ve enerjiniz sonsuz olacaktır. Zaman geçtikten sonra enerjiniz eski haline dönecektir. O zaman bu hareketi tekrarlayabilirsiniz. Bu hızlı karakterlerle dövüştüğünüz zaman çok yararlı bir hareket- tir.

Duvar Kağıdını değiştirmek

Ana menüden garajı seçin, sonra Edit Emblem'i seçin ve yeni bir dizayn yaratın. İşiniz bittikten sonra L1 ve R1 tuşlarına basıp dizaynınızı seçerseniz yeni duvar kağıdınızı arkaya döşeyebilirsiniz.

Lazer Blade'le ateş etmek.

Bunun için daire tuşuna basın ve kol aşağı geldiğinde X'e basın. Kitlenmesi yok bu yüzden iyi nişan almalısınız. Bu hile 4. ölüm ve hareket edderken ateş etmeyi açık bıraktığınızda çalışır.

Kokpit Modu

Oynarken Staret+Daire+Üçgen tuşlarına basın.

Bedava Para

Öncelikle size bitirince para verecek bir görev seçin. Sonra göreve gidin ve başlar başlamaz çıkın. Doğru yapmışsanız parayı kazanabilirsiniz.

Moonlight sword:

Black & White



Etki alanınızı genişletmek için

Üçüncü görevin başında hemen başlar başlamaz köyünüzün sağ tarafındaki gölün yanında, bir kamp ateşinin önünde oturan bir adam göreceksiniz. Size "please don't hurt me" diyip duracak". Bu adamı tutup çok hızlı bir şekilde kısa bir mesafe götürüp bırakın. Bu şekilde bu adamla tüm haritayı dolaşabilirsiniz. Hatta bu adamı alıp düşman tanrının üssüne girin ve onun tüm erzağını çalın. Üstelikte kendi köyünüzle hiç uğraşmaya gerek duymadan.

Fazladan food veya wood

Fodd veya wood miracle yaptıktan sonra köyünüzdeki village store'un hemen önüne gidin ve devamlı olarak klikleyebildiğiniz kadar hızlı bir şekilde klikleyin. Böylece büyünüzün on katı kadar food veya wood yapabilirisiniz

Tanrılarla Bowling oynamak

Eğer "God's Playground"'u açıp yapabildiğiniz kadar dışarı zoom yaparsanız etrafında martıların uçtuğu başka bir küçük ada göreceksiniz. Eğer adanın etrafında dolaşırsanız kullanmak için hazır bir bowling seti bulabilirsiniz.

Serious Sam

Konsolu açmak için ` tuşunu kullanın

KOD	SONUÇ
please god	God Modu
please giveall	Tüm eşyaları verir
please killall	Tüm düşmanları öldürür
please open	Tüm kapıları açar
please fly	Uçma modu
please ghost	No Clipping
please invisible	Görünmezlik
please tellall	Etkisi bilinmiyor
please refresh	Etkisi bilinmiyor
Machiavelli The Prince	
Kod	Sonuç
HDIVIEW	Haritayı açar
HDIKASH	50,000 Florin
HDISPY	Rakiplerin hareketlerini gösterir
HDIKARNAGE	Aktif olmayan kiralık asker gruplarını harekete geçirir



Superbike 2001



Fazladan Hız
İsim olarak "EAPOWER" yazın.

Fazladan Cornering Grip
İsim olarak "GRIPPY" yazın.

Fazladan Braking Power
İsim olarak "STOPPY" yazın.

Büyük başlar, eller ve ayaklar
İsim olarak "LAGUNA" yazın.

Blade of Darkness

"/scripts" klasörünün altındaki "menu.py" dosyasını bir text editörüyle açın. Dosyanın sonuna şu satırları ekleyin.

```
import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()
```

Kodlar

Aşağıdaki kodları kullanabilmek için yeni bir oyun başlatın ve kodun yanındaki tuşa basın.

Küçük kılıç- 1
Büyük kılıç - 2
Büyük kalkan - 3
Küçük kalkan- 4
Işın kılıcı - G
Işın kılıcını çalıştır - K
Ölümsüzlük - [F10]
Kamera sola - [F5]
Kamera sağa - [F6]
Sleepy Hollow tipi kan- H
Mutasyon kanı - M
Matrix tipi kan- X
Bölüm atla - [F9]
Seviye atla - [F8]



"Kill Struggle Leader" görevinde yerin patlayıp açıldığı ve sizinde içine düştüğünüz yere gidin. Aşağı düşün. Etrafı biraz araştırdığınızda kılıcı bulacaksınız. Kılıç saldırılarınızı 1500'e kadar çıkarır

STAR WARS: SYUKARıER BOMBAD RACING

Galaxy Circuit açmak
Her yarışı ilk üçte bitirin

Reverse Mirror Track'i açmak
Galaxy Circuit'ta herhangi bir karakterle altın madalya kazanın

Darth Vader'ı açmak
Galaxy Circuit'ta Anakin Skywalker'la altın madalya kazanın

THE MUMMY

Hileleri Açmak için
Oyunu pause edin. Quit -> Replay Level -> Bonus Game Modus'a basın ve sonra hileleri açın.

Tüm Silahlar
Daire, Daire, Daire, X, X, Üçgen, Üçgen, Daire.
veya Oyunu herhangi bir yüzdeyle bitirin

Cairo Level'ı açmak için
Üçgen, X, Üçgen, Daire, Daire, Üçgen, Daire, X.
veya Oyunu minimum %50 ile bitirin

Sonsuz cephane
X, Üçgen, X, Daire, Daire, Üçgen, Daire, Üçgen.
veya Oyunu minimum %55 ile bitirin

Sonsuz hayat
Daire, Daire, Üçgen, Daire, X, Daire, Daire, X. veya Oyunu minimum %60 ile bitirin

Yenilmezlik
Üçgen, X, Daire, Daire, Daire, X, Üçgen, Daire
veya Oyunu minimum %65 ile bitirin

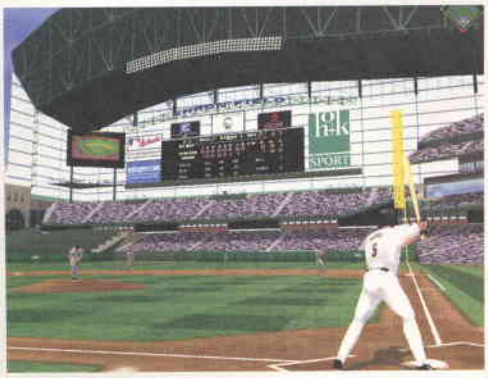
Tüm Hileler
Oyunu minimum %78 ile bitirin

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Madden NFL 2001

Çok takım olduğundan hepsini giremiyoruz ama yerimiz yettiği kadarını burada veriyoruz. Settings'in altındaki Secret Codes bölümünden kodu girerek takımı aktif hale getirebilirsiniz.

KOD	SONUÇ
Lionpower	'57 Lions
Goldrush	'57 49ers
Jollygreen	'58 Giants
Stables	'58 Colts
Greenwings	'60 Eagles
Getem	'62 Texans
Therewasaman	'62 Oilers
Getem	'62 Texans
Outdoors	'63 Bears
Littlepeople	'65 Browns
Megiveyou	'66 Chiefs
Champs	'66 Packers
Whoshotjr	'66 Cowboys
Blitzer	'67 Rams
Snowplow	'67 Packers
Tundra	'67 Cowboys
Grayandblack	'67 Raiders
Heidi	'68 Raiders
Shocker	'68 Colts
Tvtimeout	'68 Jets
Nofluke	'69 Chiefs
Allfluke	'69 Vikings
MNF	'70 Browns
Geedyup	'70 Colts
Rideon	'70 Cowboys
Damnyankees	'70 Jets
Courage	'70 Lions
Marchon	'70 Saints
Peopleeater	'70 Vikings
Overtime	'71 Cheifs
Longestgame	'71 Dolphins
Stars	'71 Cowboys
Lucky	'72 Steelers
Perfect	'72 Dolphins
Airshow	'72 Colts
Airtime	'72 Jets
Sour	'72 Raiders
Redwithenvy	'72 Redskins
Orangejuice	'73 Bills
Junglecats	'73 Bengals
83to55	'73 Dolphins
Longlive	'73 Vikings
Defenders	'74 Dolphins
Struggle	'74 Raiders
Steelcurtain	'74 Steelers
Tark	'74 Vikings
Baseballteam	'75 Cardinals
Allaboutmadden	'75 Raiders
Angelcity	'75 Rams
Miracleleap	'75 Steelers
Purple	'75 Vikings
Hailmary	'75 Cowboys
Patgames	'76 Patriots
Madteam	'76 Raiders
Powerofpurple	'76 Vikings
Itscoldinhere	'77 Bears
Onemilehigh	'77 Broncos
Ghosttothepost	'77 Colts
Usateam	'77 Cowboys
Theghost	'77 Raiders
Roller	'78 Chargers
Recordnight	'78 Cowboys
Cannedtuna	'78 Dolphins
Dynasty	'78 Steelers
Holy	'78 Raiders
Roller	'78 Chargers
Earl	'78 Oilers
Comeback	'79 Cowboys
Pirates	'79 Bucaneers
Ramitdown	'79 Rams
Aheadatthehalf	'79 Redskins
Blackiscool	'79 Steelers



Europa Universalis

Oyun sırasında kodları girmek için F 12 ye basın

KOD	SONUÇ
richelieu	Tüm askeri birimleri kontrol edersiniz
pappenheim	Fog of War açar
columbus	Tüm provinceleri gösterir
gustavus	Land Technology Level'ı arttırır
drake	Naval Technology Leve'ı arttırır
cromwell	Infrastructure Level'ı arttırır
polo	Trade Level'ı arttırır
oranje	Stability'i 3 arttırır
cortez	Native'leri eler
alba	Revolts'ları eler
tilly	Yapay zeka savaş açmaz
montezuma	Hazineye +50000 Ducat
pocahontas	+10 Colonist
dagama	+10 Merchant
swift	Baş Province 'e 10000 Population ekler
peterthegreat	Troop limiti
russianhordes	Daha fazla Cannonfodders
difrules	God Mode
vatican	+10 Diplomat
shogun	Japonya'yı kapar
event [#]	Event'i açar [#] (Listeye bakın)
luther	Effects of Reformation açar
calvin	Effects of John Calvin açar
trent	Effects of Council of Trent açar

Event Listesi

(Event hilesiyle kullanın)

Event 1 = Rastlansal bir province'de Revolt yaratır.
Event 2 = Rastlansal bir colony'de Revolt yaratır.
Event 3 = Rel rev
Event 7 = Din
Event 8 = Kafir
Event 9 = Ölüm
Event 10 = Mükemmel
Event 11 = Delilik
Event 12 = Skandal
Event 13 = Hediye
Event 14 = Altın kaybedersiniz
Event 15 = karanlık
Event 16 = Tarihi götürür
Event 17 = Colonist
Event 18 = istek
Event 20 = Banka
Event 21 = Borsa
Event 22 = Trae şirketi
Event 23 = Limanı kapatır
Event 24 = Diplomasi
Event 25 = baskı
Event 26 = Col Dyn
Event 27 = Buluşlar
Event 28 = Tüccarlar
Event 29 = Çalınmış deniz haritaları
Event 30 = Hastalık
Event 31 = Deniz hastalığı
Event 32 = Tez
Event 33 = Land tech
Event 34 = Naval tech
Event 35 = Enthu army
Event 36 = Enthu navy
Event 37 = Annex
Event 38 = Tarım
Event 39 = Ateş
Event 40 = İyi Gov
Event 41 = Kötü Gov
Event 42 = Mutsuz Clergy
Event 43 = Mutsuz Artis
Event 44 = Mutsuz Peasants
Event 45 = Mutsuz Merchant
Event 46 = Minerral
Event 47 = Kriz
Event 48 = Bozulma
Event 49 = Deflasyon



Event 50 = Dip insult
Event 51 = Favored trade nation
Event 52 = Üretim gelişmesi
Event 53 = Yeni ticaret merkezi
Event 54 = Sınırlama
Event 55 = Fortification
Event 56 = Explorer
Event 57 = Conquistador
Event 58 = Gemiyle explorer
Event 59 = Herhangi bir şehre Conquistador ve 1000 troop

Need for Speed

Porche Unleashed

Bu kodları kullanmak için ana menüye gidin "Create Player" tıklayın ve isim yerine hileyi girin. Daha sonra "Done" a tıklayın ve oyuna girin.

Gulliver Tüm Porsche'ler uzaktan kumandalı araba boyutuna küçülür ve antenleri çıkar.
Smash Up Oyunu Destruction Derby şeklinde oynarsınız.
Dakar Oyunun oynanış şeklini ve dinamiklerini Ralli şekline çevirir
Fuzzyfuz Quick Race'de polisleri açar.
yraGyraG Tüm araçları 993 kullanır gibi kullanırsınız.
fetherw8 Arabaları daha ağırlaştırır.
Booster Tek kişilik oyunda adınızı freewill olarak değiştirin. Şimdi her yarışta hızınızı iki katına çıkarabilirsiniz.



Hile Kodlarını girmek için

Oyunu pause edip L1 tuşunu basılı tutun

Hile Modu

X, X, X, Kare, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Sol, Yukarı, Kare, Üçgen, X, Üçgen, Daire, X, Üçgen, Daire.

Special meter her zaman dolu

X, Üçgen, Daire, Daire, Yukarı, Sol, Üçgen, Kare.

Full stats:

X, Üçgen, Daire, Kare, Üçgen, Yukarı, Aşağı.

Turbo modu:

Aşağı, Kare, Üçgen, Sağ, Yukarı, Daire, Aşağı, Kare, Üçgen, Sağ, Yukarı, Daire.

Blood modu:

Sağ, Yukarı, Kare, Üçgen.

Kid Modu:

Daire, Yukarı, Yukarı, Sol, Sol, Daire, Yukarı, Aşağı, Kare.

Jet Pack Modu:

At the main menu, press Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, X, Kare, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı, X, Kare, Yukarı, Yukarı, Yukarı, Yukarı.

$5000:

X, Aşağı, Sol, Sağ, Aşağı, Sol, Sağ.

Unlimited balance:

Sağ, Yukarı, Sol, Kare, Sağ, Yukarı, Kare, Üçgen.

Disco Modu:

Aşağı, Yukarı, Kare, Daire, Yukarı, Sol, Yukarı, X.

Wireframe Modu:

Aşağı, Daire, Sağ, Yukarı, Kare, Üçgen.

Yarışmada 100 Puan

Kare, Daire, Sağ, Kare, Daire, Sağ, Kare, Daire, Sağ.

Oyunu bitirmek için

X-Com Enforcer

E tuşuna basıp konsol ekranını açın ve aşağıdaki kodları girin.

KOD	SONUÇ
xgod	God Mode
xfly	Uçma
xghost	No Clipping
xwalk	No Clipping/Uçma Modu Kapat
killpawns	Bütün düşmanları öldürür
setjumpz #	Zıplama Yüksekliği (500 = Normal)
setspeed #	Koşma Hızı (2 = Normal)
summon	Bilinmiyor
allammo	Bilinmiyor
montezuma	Hazineye +50000 Ducat
pocahontas	+10 Colonist
dagama	+10 Merchant
swift	Baş Province 'e 10000 Population ekler
peterthegreat	Troop limiti
russianhordes	Daha fazla Cannonfodders
difrules	God Mode
vatican	+10 Diplomat
shogun	Japonya'yı kapar
event [#]	Event'i açar [#] (Listeye bakın)
luther	Effects of Reformation açar
calvin	Effects of John Calvin açar
trent	Effects of Council of Trent açar



Oni

Cheat modu açmak için

Bunu için bir hex edit programı gerekiyor. Bu bira ileri bir teknik olduğundan yapmadan önce dosyalarınızı mutlaka kopyalayın. Hex editörünüzle "persist.dat" dosyasını açın 0X44'e gidin ve oradaki değeri 07 yapın. Bundan sonra cheat kodları girebilmek için F1 tuşuna basmalısınız.

KOD	SONUÇ
liveforever	God Mode
shapeshifter	Karakterleri değiştirir (F8 tuşu)
touchofdeath	Omnipotence
canttouchthis	Durdurulamazsınız
fatloot	Cephane ve Health
glassworld	Camdan Mobilyalar
winlevel	Level'ı kazan
loselevel	Level'ı kaybet
bighead	Big Head Modu
minime	Mini Mod
syukanerammo	Syukaner Ammo Modu
roughjustice	Gatling Guns Modu
chenille	Daodan Power Modu
behemoth	Godzilla Modu
elderrune	Regeneration
moonshadow	Phase Cloak
munitionfrenzy	Weapons Locker yaratılır
fistsoflegend	Fists of Legend Modu
killmequick	Ultra Mod
carousel	Slow Motion
Thedayismine	Developer Modu

Developer Mod Hileleri

Bu moddayken hileleri girebilmek için ` tuşuna basın.

KOD	SONUÇ
door_ignore_locks = 1	Tüm kapıları açar
ai2_kill	Tüm bilgisayar yönetimindeki düşmanları öldürür
chr_nocollision 0 1	No Clipping Mode



WARBREEDS

Oyun sırasında CAPS LOCK'a basın ve CTRL tuşuna basılı tutarak SPAMSPAMSPAMHUMBUG yazın. CAPS LOCK'u kapatın ve F9'a basın. Artık hilelerinizi kullanabilirsiniz.

KOD	SONUÇ
cgk max	CGK sayısını max. Yapar
crop pop	Bütün tarlalara Pod verir
crop kill	Haritadaki bütün Pod'lar ölür
egg boy returns	Deprem
kill	Seçtiğiniz üniteyi öldürür
minimap on/off	Haritayı açıp kapar
set none	Tüm harita açılır



Bang! Gunship Elite

NEW GAME menüsünde aşağıdaki kodları oyuncunun ismi olarak girip, o bölüme gidebilirsiniz. mayday - 2nd

victory – 3	blowup - 12
challenger - 4	neuftrois - 13
azimuth - 5	baracuda - 14
revealed - 6	giveaway - 15
stoneage - 7	waterfall - 16
warfare - 8	seventeen - 17
oxygen - 9	neartheend - 18
skyhigh - 10	y2k - 19
sunshine - 11	



Daire, Sol, Yukarı, Sağ, Daire, Sol, Yukarı, Sağ, X, Daire, Sol, Yukarı, Sağ, Daire, Sol, Yukarı, Sağ.

Mirror Modu:

Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Üçgen, X, Kare, Daire, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Üçgen, X, Kare, Daire.

Slo-Nic Modu:

Daire, Yukarı, Üçgen, Kare, X, Üçgen, Daire.

Tüm gapleri açar

Aşağı, Yukarı, Sol, Sol, Daire, Sol, Yukarı, Üçgen, Üçgen, Yukarı, Sağ, Kare, Kare, Yukarı, X.

Tüm levelları açmak

Yukarı, Üçgen, Sağ, Yukarı, Kare, Üçgen, Sağ, Yukarı, Sol, Kare, Kare, Yukarı, Daire, Daire, Yukarı, Sağ.

Restart'ı geçmek

Kare, Üçgen, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Sol, Kare, Üçgen, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Sol, Daire, Yukarı, Sol, Üçgen.

Tüm gizli karakterleri açmak

Kare, Daire, Sağ, Üçgen, Daire, Sağ, Cirlcle, Üçgen, Sağ, Kare, Sağ, Yukarı, Yukarı, Sol, Yukarı, Kare.

Büyük kafalar

Kare, Daire, Yukarı, Sol, Sol, Kare, Sağ, Yukarı, Sol.

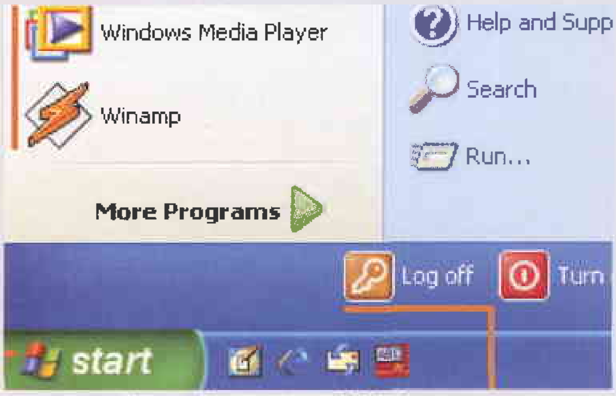
Büyük kaykaycı

X, X, X, X, Sol, X, X, X, X, Sol, X, X, X, X, Sol.

İnce kaykaycı

X, X, X, X, Kare, X, X, X, X, Kare, X, X, X, X, Kare.

DONANIM



windows XP



abit th7-raid

Sizinde keyfiniz yok değil mi? Hangımızın kaldı ki? 2-3 ay öncesine kadar dünya daha güzel bir yerdi sanki. Ama bu kriz dedikleri kimsenin ne olduğunu ve nasıl olduğunu halen kavrayamadığı bela başımıza gelince gerçekten hiçbir şeyin tadı kalmadı. Belki sadece oyunlar aynı.

Bu ortamda açıkçası Donanım bölümünü hazırlamanın ve yeni ürünler incelmenin ne kadar mantıklı olduğunu tartışıp duruyoruz. Çünkü ne piyasaya yeni ürünler geliyor, ne bir ürünü nerede ne kadar alacağınız belli. Bu yüzden Donanım'ı eski haline göre biraz daralttık ve bizim için çok önemli olan karşılaştırmalı testlere başlamadık. Kriz başladığından beri Donanım Pazarı'nı da hazırlamıyoruz zaten. Her ürün için 30 ayrı fiyat tespit ederken bunları yalan yanlış toparlayıp hem kendimizi hem de sizi kandırmanın bir anlamı yok. Kısacası Donanım'ın çizgisi bile artık Kemal Derviş'e bağlı. ■ ■ ■

LEVEL HIT LEVEL HIT

Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğendiğimiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdiğimiz bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkmasıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

nvidia fiyat kırıyor

Ayın En güzel Haberi Kuşkusuz

NVIDIA'nın yapığı açıklamaya göre GeForce MX'in iki yeni modeli yolda. Bunlardan GeForce2 200 175MHz çekirdek hızı ve 32MB RAM ile 99$'a satılırken GeForce2 MX 400 Twin View özelliğine, 200MHz çekirdek hızına ve 64MB RAM'e sahip olacak ve fiyatı 129$. Elbette bu fiyatların altına inen üreticiler olacaktır. İşin güzel yanı NVIDIA piyasaya sürülmesi geciken GeForce3'ün fiyatının 499$'dan 399$'a çekildiğini açıkladı. GeForce3 ilk duyurulduğunda tahmini fiyatı 599$'dı. Gerçi 399$ hala yüksek ama sonuçta bu da bir gelişme. Elbet 199$ hatta 99$ olduğu günlerde gelicek. ■ ■ ■

saitek'in tuş bolluğu

32 Tuşlu Bir Game Pad'e Ne Dersiniz?



Oyunlarda hala klavyenin yoğun kullanılmasının sebebi başta simülasyonlar olmak üzere pek çok oyunu kontrol etmek üzere bir dolu tuşa ihtiyacınız olması. Ama klavye de oyun oynayalım diye tasarlanmadığından bazen kullanışsız olabilir. Saitek bu yüzden üzerinde 32 tuş olan özel bir gamepad yarattı. Bu cihaz daha çok Strateji ve Simülasyonlarda işe yarayacak. Normal tuş takımınızın üzerine oturan cihazın üzerine farklı oyunlar için hazırlanmış etiketler yapıştırarak tuşlar arasında kaybolma sorununu giderebilirsiniz. Ayrıca normal Windows kullanımında da programlar için kısa yol işlevi görüyor. ■ ■ ■

black & white'a hoparlör

Şeytanlar ve Melekler Her Yerde



Bu aralar Level ofisinde herkesin işi gücü bırakıp Black & White oynayışına bakılırsa bu oyun gerçekten bir hastalık haline gelecek. Eh hastalık olmuşken hazır manyaklık seviyesine getirmeye ne dersiniz. Bunun için tek yapmanız gereken bu sevimli ve gereksiz hoparlörlerden bir çift edinmek. Sesleri gayet kötü ama şunların ne kadar sevimli olduğunuza baksanıza. İşin ilginci bu çiftin tüm yönetimi şeytan hoparlör üzerinde. Yani melek olan hoparlör sadece ses veriyor ama olayın ipleri şeytanda. Mesela elinde ki çatal ile ses ayarı yapıyorsanız. Şu aralar uzakdoğu'ya gidecek bir tanıdığınız varsa haber verin bende bir çift alıp Sinan'a hediye etmek niyetindeyim. ■ ■ ■

microsoft kablosuz mouse

Mouse'lar konusunda daima takdirimizi toplayan Microsoft şimdi de kablosuz bir model tasarladı. İlk defa radyo frekansı ile çalışan bir model üreten Microsoft böylece mouse yelpazesinde ki önemli bir boşluğu doldurdu. Cordless WheelMouse'un diğer özellikleri standart MS mouse'ları ile aynı. ■ ■ ■

handspring visor edge

Hem yüksek performanslı hem de hesaplı olması sebebiyle kısa sürede PDA'ler konusunda bir numara olan Handspring yeni bir modelini tanıttı. Bu yeni model geliştirilirken pek iyi beslenmemiş olacak ki incecik bir şey. Visor Platinium ile aynı özellikleri çok daha ince bir yapıya sığdıran Edge özellikle kopyacı gençlerin ilgisini çekebilir. Bizim zamanımızda da böyle şeyler olsa belki o kadar yorulmazdık okulda, ah ah... Fiyatı 529Euro ■ ■ ■



KIVRIK IDE

Kasalarımızın içinin bağırsakları deşilmiş bir kurbanlık gibi gözükmesine yol açan çirkin IDE kablolarına bir alternatif geldi. Ecnebice Rounded IDE Cables olarak anılan



bu yeni kablolar kasalarda ki karmaşaya son veriyor. Üstelik kasa içinde ki hava dolanımını rahatlattığı için özellikçe overclock'çular için sorun olan kasa içinde ısı birikiminin oluşmamasını sağlıyor. Kullanımı da daha kolay. Ama buralara uğrar mı uğrarsa fiyatı yurtdışında ki gibi 20$ mı olur bilinmez.

IE 5.0'DA BİR DELİK DAHA

Allahtan milli güvenliğimiz Internet Explorer gibi değil. Her gün IE 5.0'da bir delik daha bulunuyor. Neyse ki Microsoft bu güvenlik açıkları bulundukça hemen yamasını çıkarıyor. Ama Internet Explorer o kadar çok yamandı ki yakında dikiş tutmayacak. Siz en iyisi Windows güncellemelerine bir bakıp yeni yamaları yükleyin bir an önce.

GEFORCE2'Lİ 1GHZ NOTEBOOK

Dell'in üst seviye diz üstü bilgisayar serisi Inspiron'ın en yükseği olan 8000 artık GeForce2 GO kullanıyor. 1GHz'e kadar işlemci seçeneğine sahip olan Inspiron 8000 böylece değme masaüstü sistemler- →

arabada dvd izlemek

Panasonic Araba Teybi Kavramını Silip Attı

Evet artık Araba Teybi diye bir terim kalmayacak; sadece Araba Eğlence Merkezi veya Araç Audio/Video Birimi falan diyeceğiz. Bu boyu küçük alet radyo çalabildiği gibi hem müzik CD'lerini hem de CD ve DVD filmleri oynatabiliyor. Üstelik DVD için Dolby Digital ve DTS çözücüye de sahip. Üstelik üzerinde kendinden bir center hoparlör var. Uzaktan kumanda ve CD-Changer özelliğine değinmiyorum bile. Ama en anlamadığım ön ve arka koltuklara farklı kaynaklardan ses verebiliyor. Yani arkadakiler film izlerken öndekiler radyo dinleyebiliyor. Bu nasıl bir teknolojidir? Bu arada ABD fiyatı sadece 1700$. O paraya arabada alınır ama olsun.



force feedback kulaklık olur mu?

Evergreen Yapmış Diyorlar

İlgiç ve extremist oyun donanımları ile tanınan Evergreen şimdi de Force Feedback destekli bir kulaklık üretmiş. Yüksek ses gücü, sıkı bass'ları, upuzun kablosu ve ergonomisi ile zaten bir oyuncu için ideal olan kulaklık üstüne bir de oyun içinde sallanıp yuvarlanarak, oyunun içinde olduğumuz hissini pekiştirecekmiş. Siz ne düşünürsünüz bilmem ama kafamda sürekli titreşen bir kulaklık ile oyun oynamak bence baş ağrısından fazlasını getirmez. Ama denemeden de bilemeyiz.



ilk usb 2.0 kart

Şu an kullanılan USB 1.1'den 40 kat daha hızlı olan USB 2.0 piyasaya çıkmaya başladı. Orange isimli bir firma ilk USB 2.0 PCI çevrici kartı piyasaya sürdü. Bu kart sayesinde 4 USB 2.0 portuna sahip olacağız. Kısa sürede USB 2.0 kullanan cihazlarında çıkması bekleniyor. Işin tek kötü yanı Windows XP'de USB 2.0 desteği olmayacak. Belki daha sonra yama ile eklenebilir.



windows media 8.0

Microsoft Windows Media Audio and Video'nun 8.0 sürümünü duyurdu. Codec'in yeni sürümü DVD kalitesinde ve tam uzunlukta ki filmlerin Internet'ten on-line izlenebilmesini ve istendiğinde download edilebilmesini hedefliyor. Bir buçuk saatlik standart bir filmin 400MB tutuğu bu yeni codec Windows XP'de standart olacak. Daha fazla bilgi ve örnek filmler için www.microsoft.com/windows/windowsmedia/en/wm8/default.asp adresine mutlaka uğrayın. Buradaki linklerden klasikleşmiş birkaç filmin tümünü ücretsiz ve yasal olarak izleyebilirsiniz.



den çok daha yüksek 3D performans veriyor. Bol parası ama oyun oynamak için az vakti olanlara ne mutlu...

YANAR DÖNER BİR S3

Önce Diamond'ı satın alan ardından nedense bütün grafik işini VIA'ya satıp kendini modem ve MP3 playerlara adayan sonra VIA ile tekrar grafik işine dönen bu arada adını Sonicblue'ya çeviren yaşlı kurt S3 şimdide FGL Grafik bölümünü ATI'a satmış. FGL Grafik nedir bilmiyorum ama toplamda 10 Milyon Dolar ettiğine göre iyi bir şey olsa gerek.

AMD VE INTEL'İN YENİ BEBEKLERİ

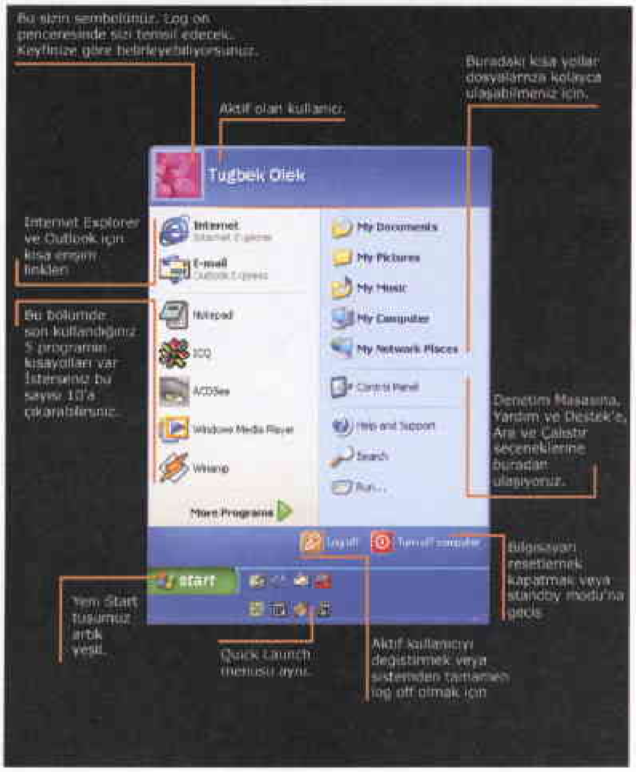
Bu ay içinde AMD 900MHz'Lik Duron'u piyasaya sürerek düşük seviye işlemci pazarında 1Ghz'e en çok yaklaşan firma oldu. Duron 900MHz 100'lik paketlerde 129$'dan satılacak. Bu arada Intel'de 1.7GHz'lik işlemcisi ile rakamsal üstünlüğünü pekiştirdi ve daha düşük hızlarda ki P4'lerin fiyatlarını yarı yarıya düşürdü. Intel AMD ile arasında ki farkı önümüzde ki aylarda açacak gibi.

WINDOWS XP

Bilgisayar tarihinde bir Windows ilk defa yüzümüzü güldürecek gibi...

Yıllarımı Windows'un dertlerine, sorunlarına çözüm bulmak için harcadım. Bug'lar, Güvenlik açıkları, update'ler, çakılmalar, Special Edition'lar, Service Pack'ler... Sakın yanlış anlamayın sadece yazmak için değil. Tıkır tıkır çalışan, mümkünse mavi ekran vermeyen bir bilgisayarda çalışabilmek için. Ruh sağlığımı korumak, monitör yumruklama huyumdan kurtulabilmek için. Ama tüm bu çabalar zararı bir parça azaltmanın ötesinde bir sonuç vermedi.

Windows 3.1 hiçbir şeye yaramazdı. DOS'da yapabildiklerinizden çok da fazla bir şey sunmazdı. Windows 95 bizim için bir devrimdi ama günün yarısı mavi ekran izlemekle geçerdi. Windows 98'de bir çok yenilik vardı ama Explorer 5 dakikada bir kapandığından Interneti zehir ederdi. Windows 98 Second Edition içlerinde en az sorun çıkaranıydı. En azından katlanılabilirdi. Windows ME öylesine cıddi bir kabustu ki Microsoft içinde ki bug'ları temizlemeye bile kalkışmadı. Windows NT'ler daima kasım kasım kasılır ve eğlenceli olduğunu hissettiği hiçbir şeyi çalıştırmazdı. Windows 2000 ise tüm hantallığına alışırsanız ve 256MB RAM'iniz varsa idare edebilirdi. Kısacası hiç biri işte benim aradığım bu dedirtmedi bana bugüne dek.



Yeni Start Menu pek çok yeni özellik sayesinde çok daha yetenekli.

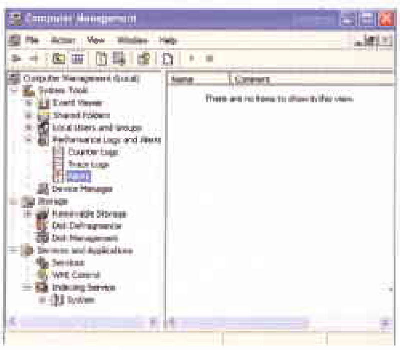
Ama şimdi içimde umut var. Son 20 gündür Windows XP'nin (Whistler) Beta 2'sini kullanıyorum ve Windows XP hepsinden farklı olacak gibi. Çünkü NT serisi kadar sağlam ve Windows 98 kadar kullanışlı. Üstelik her açıdan her ikisinden de çok üstün.

Mavilim Windows

Her şeyden önce XP'de bugüne kadar görmediğimiz güzellikte bir arayüzle karşılaşıyoruz. Mavinin tonlarında hazırlanan ve plastiğimsi bir doku hissi veren menüler, çubuklar, düğmeler vs insanın içini açıyor. Belki bu işin sadece cilası ama özellikle bilgisayarı oyun dışında da bir şeyler için kullanıyorsanız bilgisayarınızı daha fazla sevmeye, bilgisayarda iş yaparken daha az sıkılmaya başlayacaksınız. Bugünlerde Windows XP'yi uninstall edip tekrar Win 98'i kurmayı planlıyorum. Ama sırf Win 98'in o yontulmamış, çirkin ve biçimsiz arayüzüne dönmek istemediğimden bunu erteleyip duruyorum.

Windows XP'yi kaldırmak isteyişimin sebebi halen Beta aşamasında olduğu için pek çok bug barındırması. Ama şunu çok rahat söyleyebilirim ki şu anki haliyle bile Windows ME'den çok ama çok daha stabil. Eğer önümüzdeki 6 ay içinde Microsoft şu an mevcut bug'lardan kurtulursa Windows XP bugüne kadarki en stabil Windows olacak.

Windows XP alt yapısını kullandığı



Computer Management ile tüm sistem ayarları elinizin altında

Win NT'lerden çok daha çevik. Çok daha hızlı çalışıyor. Açılma süresi Windows 98'e yakın. Yani Windows 200'den çok daha kısa. Programların açılma hızları ve diğer işlemler vs'de oldukça hızlı. Hiçbir program çalıştırmıyorken benim sistemimde 75MB RAM harcıyor. Yani Minimum 128 MB RAM gerekiyor. Ancak özellikle 2D oyunları sağlıklı oynayabilmek için 256MB RAM'e ihtiyacınız var. RAM fiyatlarının bu kadar düştüğü bir dönemde bence sorun değil. İşlemci olarak da benim kullandığım 800MHz Athlon yeterliydi. Kısacası Windows XP ortalama bir sistemde gayet iyi çalışabiliyor. Elbette bu performans değerleri XP'nin son sürümünde çok daha parlak olacaktır. Kısacası XP en stabil olduğu kadar en hızlı Windows olmaya da aday.

Görünüş, stabilite, performans bir yana Windows XP'de sizi en çok etkileyecek olan şey ayrıntılar. Bunlardan bazıları Windows 2000'de ve Win ME'de de vardı. Ama bu sistemleri kullanmayanlar için değinelim. Öncelikle XP'de her kullanıcı için ayrı bir profil olacak. Yani bir bilgisayarı kullanan her kesin ayrı masaüstü, ayrı Favorites'i, ayrı Windows ayarları olacak. Bilgisayarı açtığınızda kendi ayarlarınızla girdiğinizden size ait olan her şey hem mahrem kalacak hem de kimsenin bozması söz konusu olmayacak. Bu tüm NT'lerde vardı. Ama yeni bir özellik aynı anda birden fazla kişinin bağlı olabilmesi. Mesela siz Internet'te gezip download yapar bir yandan da ICQ'da muhabbetinize devam ederken kardeşiniz gelip bir dosyasından çıktı almak istedi. Tüm programları kapatıp, download'ları kesmenize gerek yok. Switch User seçeneği ile önce onu hesabına geçip işinizi halledecek ve sonra geri dönüp kendi masaüstünüzü ve programlarınız aynen bıraktığınız gibi bulacaksınız.

Windows Explorer pek çok komutu kolaylaştıran yeni bir tasarıma sahip.





Denetim Masası kategorilere bölünmüş.

NT'nin Mirası

Çok hoşunuza gidecek başka bir özellik CTRL+ALT+DEL ile ulaştığınız Task Manager. Windows 98'de ki gibi bu hareketi yapınca çalışan programların listesinden çok daha fazlasını bulacaksınız. Normalde gözükmeyen Windows'a ait tüm alt programlar ve bunların ne kadar CPU ve RAM kullandığı, O anki sistem kaynaklarınızın grafiği, Internet ve LAN bağlantı hızı grafiği ve bağlı olan kullanıcılar. Ayrıca NT'lerde olduğu gibi bir programda sorun çıkınca hemen mavi bir ekran ile monitörünüz şenlenip bütün sistem kilitlenmeyecek. Programlardan sorun çıkınca Task Manager ile bu programları iptal edebileceksiniz.

Başka bir çok hoş özellik sistemin olan biten her şeyin kaydını tutması. Sistemde çıkan sorunlar, kilitlenmeler vs Event Viewer isimli program ile görüntüleniyor. Ayrıca Computer Management isimli başka bir araç ile Windows'un mümkün olan hemen hemen her ayarlamasını tek bir yardımcı program ile yapabileceksiniz. Artık Denetim Masası da çok farklı bir görünüşte. Buradaki karmaşaya bir düzen verilmiş.

Windows XP'de benzersiz özelliklerde var elbette. Bunların başında Migration Wizard geliyor. Bu faydalı programcık Windows'u yeniden kurarken veya başka bir bilgisayara geçerken tüm ayarlarınızı ve dosyalarınız kolayca transfer edebilmenizi sağlıyor. Diğer bir özellik teknik servis görevlileri veya arkadaşlarınızın bilgisayarınıza dışarıdan bağlanarak sistemdeki sorunları çözmesini sağlayan Interactive Support.

Küçük ayrıntılara gelince karşımıza farklı güzellikler çıkıyor. Winsows XP'de her küçük nokta düşünülmüş ve nasıl geliştirilebileceği hesaplanmış. Mesela taskbar'ı kilitleyebiliyorsunuz. Kilitlendiğinde Taskbar'ın hem yüksekliği değiştirilemiyor hem de daha kullanışlı oluyor. Ayrıca Taskbar'ı iki satır haline getirdiğinizde saatin yanı sıra tarih de gözüküyor. Birbirine benzer programlar otomatik olarak Taskbar'da yan yana alınıyor. Ayrıca Systemtray'de kullanılmayan ikonlar saklanıyor. Bunun yanı sıra Start Menu'yü dilediğinizce düzenleyebiliyorsunuz.

Oldukça gelişen Windows Explorer resim ve videoları thumbnail olarak gösterebildiği gibi pencerenin yanında ön izleme olarak da gösteriyor. Bu küçük ön izleme penceresinden çıkış almak hatta küçük değişiklikler yapmak bile mümkün. Ayrıca sıkıştırılmış dosyalara da WinZip olmaksızın girebiliyorsunuz. Klasörlere girdiğiniz zamanda yan tarafta ki pencerede pek çok gelişmiş özellik görüyorsunuz. ■ ■ ■

CARDEX GEFORCE2 PRO 400



Ekran kartı üreticileri içinde Cardex'in oldukça farklı bir yeri vardır. Kaliteli ürünlerden ucuz, kalitesiz ürünlerden kaliteli ekran kartları ile üst seviye ve alt seviyenin tam ortasında dengede durur. Cardex'in diğer bir farkı da genelde mümkün olan tüm NVIDIA modellerini piyasaya sürmesi.

Diğer markalarda görmediğimiz modellerden biri olan GeForce2 Pro. GeForce2 Pro aslında GeForce2 GTS ile GeForce2 Ultra arasında bir model. NVIDIA bu modeli Compaq ve Dell gibi OEM entegratörlerin kullanımı için üretmişti. Ancak Cardex bu modeli üretmeyi uygun görmüş.

GeForce2 Pro çip yapısı olarak GeForce2 GTS ile aynı. İki model arasında ki tek fark GeForce2 Pro'da kullanılan RAM'lerin daha hızlı olması. GeForce 2 GTS'de kullanılan 332MHz'lik RAM'e karşı GeForce2 Pro'da 400MHz'lik RAM kullanılmış. GeForce'ların kronik RAM darboğazı düşünülünce aslında iyi bir düşünce. GeForce 2 Pro'yu overclock ederek kendisinden 50MHz çekirdek ve 100MHz RAM hızı fazla olan Ultra'ya yaklaşmasını sağlayabilirsiniz. Üzerinde ki ağlam fan ile Cardex GeForce2 Pro 400'de buna uygun.

BİLGİ İÇİN

İthalat: Empa
Telefon: (212) 599 30 50
Fiyatı: 64$ +KDV

DEXXA OPTICAL MOUSE



Mouse toplarının tarihe karıştığı bugünlerde hemen her firma optik mouse teknolojisine geçiyor. Genelde ekonomik ürünleriyle tanıdığımız Dexxa da bunlardan biri. Görünüş ve kullanılan renklerle Microsoft Explorer'ı andıran Optical Mouse ne yazık ki ergonomi olarak Explorer'dan bile kötü.

Ortalama bir boyutu olan Optical Mouse hemen hemen her boyutta ele uyabilir. Ancak her hangi bir el için konforlu olacağından kuşkuluyum. Microsoft Explorer'daki en büyük hata olan çok geniş zemin Optical Mouse'da da mevcut. Geniş bir zemin mouse'un hantallaşmasına yol açıyor. Ayrıca mouse'un üzerinde bulunan asıl tuşlarda gereğinden fazla sert ve seri olarak tıklamak zor. Optical Mouse'un yan tarafında bulunan iki tuşun yerleşimi de çok kötü. Özellikle sağda ki tuşa ancak yüzük parmağınızın ikinci boğumu ile basabiliyorsunuz.

Çok kötü ergonomisine rağmen Dexxa Optical Mouse'un duyarlılığı ve hareketleri gayet iyi. Microsoft optik mouse'larda karşılaşılabilen aşırı hareket, kaldırınca hareket etmeme ve FPS'lerde kendi ekseninde dönüp durma gibi bug'ları yok. Eğer bu optik sistemi düzgün bir ergonomi ile birleştirseler oldukça iyi bir mouse olabilirmiş. Ancak bu ergonomi ile bu mouse'u tercih edebileceğinize aynı fiyata Microsoft'un çok daha ergonomik olan Wheel Mouse Optical'ını tercih edebilirsiniz.

BİLGİ İÇİN

İthalat: Ufotek
Telefon: (212) 274 56 60
Fiyatı: 24$ +KDV

INTEL PLAY SOUND MORPHER



Intel'in Play serisi yarı donanım yarı oyuncakları o kadar hoş şeyler ki hepsini sıradan incelemeye karar verdim. Bence bu aletler bilgisayar teknolojisi ile eğlence kavramının en güzel birleşmesi.

Sound Morpher aslen bir dijital ses kaydedici. Üzerinde ki kayıt tuşuna bastıktan sonra uydu alıcısına benzer mikrofonu ile her türlü ses kaydediyorsunuz. Microfonun bu ilginç formu cihaza hem bir bilim kurgu filminden çıkmış havası veriyor hem de kayıt sırasında seslerin dağılmamasını sağlıyor.

Ama işin ilginç yanı bu değil. Asıl eğlence kaydettiğiniz sesleri bilgisayara aktardıktan sonra başlıyor. Sound Morpher ile birlikte gelen çok basıt ama oldukça yetenekli program ile üzerinde çok ilginç oynamalar yapabiliyorsunuz. Mesela sesinizi bir Android veya Uzaylı sesine çevirebilirsiniz. Kesip parçalama metinleri sese dönüştürme gibi başka seçeneklerinizde var. En ilginci kafanıza göre bir yüz tasarlayıp kaydettiğiniz sesleri bu yüze söyletebilir ve bunları arkadaşlarınıza yollayabilirsiniz. Biraz küçük yaşa göre ama ben bile bu halimle çok eğlendim.

BİLGİ İÇİN

İthalat: Empa
Telefon: (212) 599 30 50
Fiyatı: 64$ +KDV

LOGITECH QUICKCAM EXPRESS

Web kameraları konusunda parlak bir geçmişi olan Logitech'in son kamerası QuickCam Express pek çok parlak özelliği ile rakiplerini bir adım önünde gözüküyor. Oldukça küçük bir top formunda olan cihaz monitörün üzerine yerleşen ayağı sayesinde kolay bir kullanım sunuyor. İsterseniz cihazın alt kısmında ki vidayı sökerek bir tripod'a da yerleştirebiliyorsunuz.

Oldukça iyi bir görüntü kalitesine sahip olan QuickCam Express yeterli ışık olması durumunda saniyede 30 kare görüntü yakalayabiliyor. Ayrıca QuickCam Software yazılımı sayesinde tek bir tuşa basarak video kaydetme ve resim çekme şansınız var.

QuickCam Express'in en hoş özelliği kolayca web kameranızdan aldığınız görüntüyü Internet üzerinden yayınlayabilirsiniz. Spotlife.com isimli portal ile ortak geliştirilen bu uygulama ile ücretsiz olarak ayda 4 saat ücretsiz yayın yapabiliyorsunuz. Üstelik bunun için ayarlar ve ekstra programlarla uğraşmanıza gerek yok. Her şey otomatik olarak gerçekleşiyor. Kısacası QuickCam Express ile oldukça ucuza kişisel biri Bizi Gozetliyor'unuzu yaratabilirsiniz. ■ ■ ■

BİLGİ İÇİN
İthalat: Ufotek
Telefon: (212) 274 56 60
Fiyatı: 49$ +KDV



LOGITECH CORDLESS MOUSEMAN WHEEL

Logitech'in incelenmemiş mouse'unu bırakmamaya niyetliyiz. Bu ayın ilk mouse'u Klasik MouseMan Wheel'in kablosuz modeli. Daha önceden Logitech'in kablosuz tek bir modeli vardı ve bu daha çok orta ve küçük elliler içindi. MouseMan Wheel'i konforlu kullana bilmeniz için irice bir eliniz olması lazım. Kıvrımlı yapısı ile avuç içinizi tamamen dolduran Cordless MouseMan Wheel bu tip mouse'lara alışık olanlar için çok iyi bir ergonomiye sahip. Ancak standart büyüklükte ki mouse'lara alışıksanız MouseMan Wheel'i garipseyeceksiniz.

Mouse'un duyarlılığı ve tepkileri mükemmel. Hatta FPS'lerde normalde alıştığınızdan bir parça daha az sensitivity kullanmanızda fayda var. Mouse'un yakınabileceğim tek yanı düğmelerinin biraz küçük olması ve tekerleğine ulaşmanın zor olması. Ama bu birazda benim elim için büyük olmasından kaynaklanıyor. Kablosuz olması rahatlık sağlıyor. Oyun sırasında kablo ile boğuşma derdinden kurtuluyorsunuz. Ama mouse'un toplu olması eski usül mouse temizleme zahmetine katlanmanızı gerektiriyor. ■ ■ ■



BİLGİ İÇİN
İthalat: Ufotek
Telefon: (212) 274 56 60
Fiyatı: 53$ +KDV

LOGITECH PILOT WHEEL MOUSE

Logitech'in bunca ışıltılı modelini ardından bir tanede sade modelini inceleyelim. Pilot Wheel Mouse'u tanımlamak için standart kelimesini kullanmak çok doğru olur. İki tuş ve bir tekerlekten ibaret mouse'un klasik mouse'lardan tek farkı hem USB hem PS/2 olarak bağlanabilmesi. Bugüne kadar incelediğimiz tüm USB mouse'lar özellikleri olan üst model mouse'lardı. Ancak standart ve daha az özellikli mouse'ların da USB kullanmaya başlaması sevindirici. Gerçi USB'nin kullanımı pratikte kurulum kolaylığı dışında çok bir fayda sağlamıyor. Ama bence bu bile PS/2'yi bir kenara bırakmaya yeter.

Pilot Wheel Mouse'un yapısı geçen ay incelediğimiz iFeel ile aynı. Yani ergonomik olarak gayet rahat. Kısaca iFeel'in Force Feedback ve optik özelliklerini çıkarılıp görüntüsünün sadeleştirildiğini söyleyebiliriz. Fiyatı az özelliğe sahip bir mouse için yüksek. Ama en azından sıkça görülen PS/2 portunun çalışmaması sorunu ile karşılaşırsanız sizin için iyi bir alternatif. ■ ■ ■



BİLGİ İÇİN
İthalat: Empa
Telefon: (212) 599 30 50
Fiyatı: 24$ +KDV

LG DRD-8120B 12X DVD-ROM



LG, CD-ROM'lar konusunda en başarılı firmalardan biri olmuştur hep. Ancak DVD-ROM sürücüler konusunda aynı trendi yakalayamadılar. Özellikle hız konusunda diğer firmaların biraz gerisinde kaldılar. DRD-8120B'de bir parça geç kalmış bir ürün. Aylar öncesinde 16X DVD-ROM'ların piyasaya çıktığını düşününce 12X biraz yavaş kalıyor. Ancak DRD-8120B kaliteli ve hesaplı bir ürün. Sonuçta 52X CD-ROM'dan 45$ pahalı ve 16X Pioneer'dan 20$ ucuz. DVD-ROM'lar pahalı olduğu için CD-ROM'a yönelenlere cazip gelebilir. ■ ■ ■

BİLGİ İÇİN

İthalat: Ufotek
Telefon: (212) 274 56 60
Fiyatı: 85$ +KDV

ABIT TH7-RAID

Uzun süredir i815 ve KX133 çipsetli anakartları inceliyorduk ve nihayet P4 için hazırlanan i850 çipsetli ilk anakartımızın da testini yapıyoruz. Abit TH7-RAID i850 çipsetinin standart özelliklerini aynen taşıyor. Soket 423 formunda ki P4'leri destekleyen anakart aynı zamanda 2GB'a kadar PC600 ve PC800 RAMBUS desteğine sahip. AC'97 destekli on-board ses kartının yanı sıra anakart üzerinde 3 USB yuvası bulunuyor.

TH7-RAID adından anlaşılacağı ve ABIT'in son zamanlarda çıkardığı tüm anakartlarından alışıldığı üzere High-Point'in HPT370 IDE denetleyicisine sahip. TH7-RAID bu sayede hem 8 IDE cihazı çalıştırabiliyor hem de RAID 0, RAID 1 ve RAID 0+1'i destekliyor.

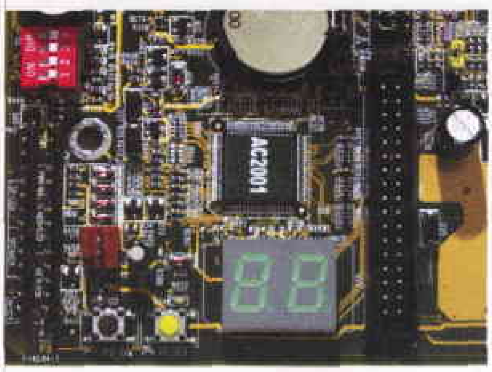
Bu alışıldık özelliklerin dışında TH7-RAID'de bir çok yeni ve çarpıcı özellik var. Bunlardan en önemlisi DEBUG LED. Anakartın üzerinde bulunan iki digit'lik bu sayısal led sayesinde donanımınızda bir sorun olduğunda bipleme seslerini dinleyerek çözmeye çalışmak veya tahmin yöntemiyle sorunu bulmak yerine bu led'i kontrol edeceksiniz. Tek yapmanız gereken burada verilen kodu kullanım klavuzundaki listeden bulup kısa yoldan sorunu tespit etmek. Bence anakartlar için olabilecek en hoş yeniliklerden biri bu.

Diğer bir hoş özellik anakart üzerindeki iki buton ile sistemi resetleme ve açıp kapama şansınızın olması. Özellikle kasayı açıp yeni parçalar takıp çıkarma, sorunları giderme gibi işlemler sırasında bilgisayarı açmak veya resetlemek için butonların takıldığı jumper'lara kısa devre yapardık. Ama bu iki küçük buton bizi bu dertten kurtaracak.

TH7-RAID'in mimarisi ABIT'in alıştığımız mükemmel yerleşimine sahip değil ne yazık ki. Öncelikle güç bağlantılarıyla IDE portları birbirine bitişik. Bu bölgede ciddi bir kablo trafiği yaşanıyor. İkinci bir sorun ise işlemcinin heat-sink'ini kitleyen kollardan birinin açıldığında kondansatörlerden birine çarpması. Eğer dikkatli olmazsanız zamanla bu kondansatörü yerinden sökebilirsiniz. Ayrıca ses kartının CD-ROM bağlantısı PCI kartlaeın altında kalıyor ve bitişikte ki iki PCI kartını sökmeden bu bağlantıyı yapmak veya değiştirmek oldukça zor.

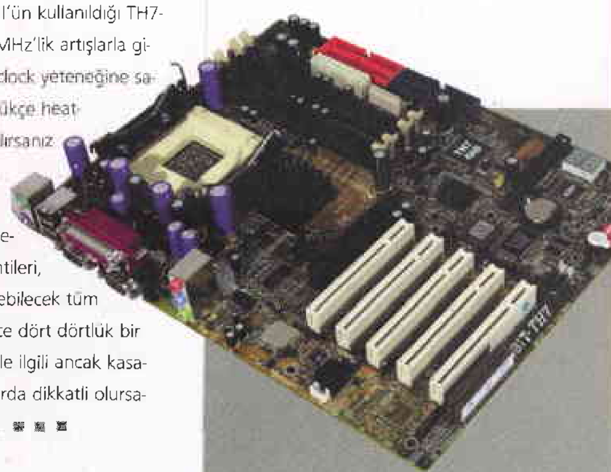
Soft Menu III yerine Soft Menu II'ün kullanıldığı TH7-RAID'de bu küçük eksiğe rağmen 1MHz'lik artışlarla giden FSb ayarı dışında her türlü overclock yeteneğine sahipsiniz. i850 çipseti üzerinde ki büyükçe heat-sink'e ek olarak sağlam bir P4 fanı alırsanız TH7-RAID'de overclock sırasında sorun yaşamanız pek mümkün değil.

DEBUG LED ve kart üzerinde ki reset ve power tuşları gibi zekice eklentileri, RAID desteği ve bir i850'den beklenebilecek tüm standart özellikleri ile TH7-RAID bence dört dörtlük bir anakart. Ürünün tek eksisi mimarisi ile ilgili ancak kasanın içine müdahale ettiğiniz zamanlarda dikkatli olursanız bunlarda can sıkıcı olmayacaktır. ■ ■ ■



Resimde görülen AC2001 isimli çip DEBUG LED'i kontrol ediyor. Zaten hemen altında DEBUG LED'i görüyorsunuz. Onun hemen solundaki kahverengi ve sarı küçük düğmeler kasanın içinden sistemi açmaya ve resetlemeye yarıyor.

LEVEL HIT



BİLGİ İÇİN

İthalat: Çizgi, Datagate
Telefon: (212) 356 70 70, (212) 288 53 11
Fiyatı: 250$ +KDV

KASANIN İÇİNE GİRİŞ

EZ's Zone'da seri olarak hazırlayacağımız küçük Donanım Kursçuklarının ilkine hoş geldiniz

EZ's Zone'un ilk bölümüne hoşgeldiniz. Daha önceden de belirttiğimiz gibi Ace's Zone'u kapatıp yerine EZ's Zone'u açtık. Çünkü basit ve pratik bilgiye ihtiyaç duyBugün hep birlikte bilgisayara bir iki parça eklemenin nasıl olacağını göreceğiz. Her şeyden önce bilgisayarınızın kasa kapağını açmadan önce sistemin kapalı ve fişin çekili olduğundan emin olun yoksa çarpılırsınız. "Aman bilgisayar bu altı üstü, ne çarpacak?" gibi saçma bir mantıkla yaklaşmayın. Evet bugüne dek bilgisayarın birisini ciddi şekilde çarptığını ben de duymuş değilim. Ancak sistem üzerinde elektrik varken yanlış bir yerlere değip kısa devre yapabilir ve kartlarınızı yakabilirsiniz. Bu kriz ortamında bir ekran kartı yakmanın adamı nasıl çapacağını düşünün artık. Ayrıca güç kaynağından kaynaklanan bir kısa devrenin ölümcül bir şoka yol açması çok düşük bir ihtimal de olsa daima var.

İkinci bir tedbir statik elektrik ile ilgili. Vücudunuzda biriken statik elektrik parça takıp çıkarken sisteme geçebilir. Bu sisteme zarar verebilir veya en azından bir süre çalışmamasına yol açabilir. Bu yüzden bilgisayara girişmeden önce ellerinizi topraklayın. Bunun için musluk veya kalorifer gibi bir yerlere ellerinizle bir süre temas edin.

Bilgisayar Kasasını açmak genelde basit bir iştir. Kasanın kapağı ya iki ayrı parçadır ya da tek parça. Tek parça olanlar dört vidası sökülüp biraz kendinize doğru çekilince hemen çıkar. İki parça yanı iki yan tarafı ayrı ayrı açılabilen kasalar daha kullanışlıdır ve daha kolay açılıp kapanır. Unutmayın sürücüler hariç bir parça takıp çıkarırken sadece size göre solda kalan kapağı açmak yeterlidir. Yani CD-ROM ve Floppy'nin çıkarma tuşlarının ters tarafındaki kapak.

En hassas olunması gereken parça kuşkusuz işlemcidir. İşlemcinin PIN adı verilen ayaklarından biri kırılırsa ona veda edebilirsiniz.

Kasanın kapağını açtıktan sonra her şey elinizin altındadır ve açıkçası parça takıp sökmek oldukça da kolaydır. Ama daha rahat çalışmak için kasayı yan yatırmak da fayda var. Bu arada anakart değişimi gibi büyük bir operasyon düşünüyorsanız önceden kartlarınıza bağlı olan tüm kabloları sökün. Şimdi sıradan hangi parçanın nasıl takılıp söküldüğüne ve nelere dikkat etmemiz gerektiğine bakalım.

AGP ve PCI Kartları

Tüm AGP ve PCI yuvaları kasaya sadece bir vida ile bağlıdır. Bu vidayı sökmeden önce monitör kablosunu gibi karta takılı bir kablo varsa söktüğünüzden emin olun. Genelde bir kartı söküp takarken en büyük sorun neresinden tutacağını bilememektir. Asıl güç verdiğiniz yer olarak elden geldiğince kartın kasaya vidalandığı metal plakayı kullanın. Böylece hem statik elektrik geçirme hem de kart üzerinde ki parçalara hasar vermeniz söz konusu olmaz. Kartı çıkarırken öncelikle metali kasanın dışından tutmalısınız (daha doğrusu ittirmelisiniz). Takarken ise vidanın sabitlendiği çıkıntıdan.

Ama kartı tek bir noktadan tutarak takıp çıkaramazsınız. Tutacağınız diğer nokta genelde kartın en uç noktasıdır. Bu nokta hem ilk tutuğunuz metal plakanın tam karşı köşesi olduğundan daha dengeli tutabilirsiniz hem de bu noktaya genelde bir devre veya bileşen konmaz.

Çıkaracağınız bir kart sıkışmışsa veya takmaya çalıştığınız biraz zorlanıyorsa kartı her iki tarafa ufak ufak ittirerek oynatın. Bu hem kartın daha sağlam yerine oturmasını hem de daha kolay çıkmasını sağlar. Ancak kartı ileri geri oynatırken gireceği yuvaya az çok paralel kalmasına dikkat edin. Çok eğerseniz çapraz girdiği için sıkışacaktır.

Bazen kartın üzerinde ki metal levha kasada girmesi gereken deliğe oturmayabilir. Bu durumda çok dikkatli olarak ve kesinlikle kartın kendisine dokunmadan bu levhayı bir parça eğebilirsiniz.

Kartı taktıktan sonra kasayı kapamak için acele etmeyin. Önce sistemin çalışıp çalışmadığına bakın. Ayrıca kartın üzerinde anakart veya başka bir bileşene bağlanması gereken bir kablosu olup olmadığını kontrol edin. Mesela ses kartları CD-ROM sürücüye bağlanmalıdır.

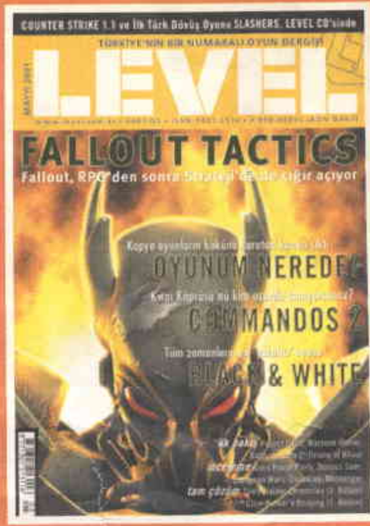
CD-ROM, HDD ve Floppy Sürücüler

Bu sürücüleri takmak en kolay iştir. Çünkü çok nadiren hasar görürler. Sürücülerde en çok dikkat etmeniz gereken iki konu Jumper ayarları ve IDE kablosudur. Jumper sürücünün arkasında yer alan iki pin arasına takılmış küçük plastik bir parçadır. Jumper'ı genelde bulunan 8 pin içinde nasıl taktığı-

İşlemci ve RAM'leri anakartınızı kasaya oturtmadan takmayı tercih edin. Ama bunu yaparken anakartın altında kendi kutusu veya bir dergi gibi zarar görmesini engelleyecek bir şeyler olmasına dikkat edin. Burada ki resimlerde RAM ve işlemcinin nasıl takılacağını görüyoruz.







HAZİRAN

OPERATION FLASHPOINT

Gelecek ay, tüm zamanların en gelişmiş savaş oyununa çok özel bir ilk bakış atıyoruz. Şöyle ki...

"Tam 5 yıldır yapım aşamasında olan Operation Flashpoint, bir askerin savaş alanında hissettiklerini tam olarak yansıtabilen ilk oyun. Tam 32 farklı aracı kullanabiliyor, gerçek savaş taktikleri yapabiliyor ve 30'a yakın asker içinden istediğinizi yönetebiliyorsunuz. Ve işin güzel yanı, tüm bunları çok kolay bir arabirim aracılığıyla, çok kolay bir şekilde yapabiliyorsunuz. Operation Flashpoint, bu yıl Black & White'ı zorlayabilecek gibi gözüken ilk oyun..."

...devamını okumak ve Operation Flashpoint hakkında çok özel bilgilere ulaşmak istiyorsanız Haziran sayımızı kaçırmayın.



SUMMONER

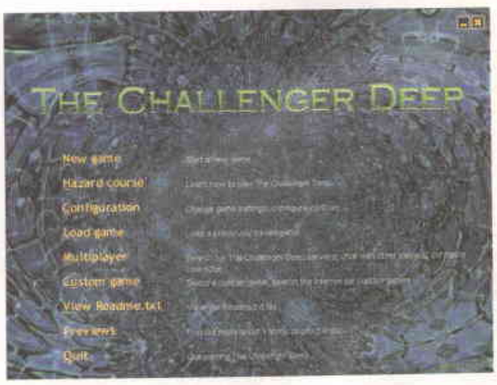
"Şimdiye kadar Volition'ın tüm oyunlarını açıklama görevi bana düştü. Summoner da bir Volition oyunu. Şimdiye kadar yaptıkları bütün oyunlar uzay simulasyonu olan Volition'ın ilk FRP denemesi olan Summoner, dehşet genişlikte bir oyun. Tek bir şehri bile gezmek günlerinizi alabiliyor. Ve şehirdeki herbir insanla konuşabiliyorsunuz. Bir süre sonra oyunun genişliği insanı dehşetten dehşete vuruyor..."

Summoner incelemesi Haziran sayımızda



THE DEEPER CHALLENGE

Gelecek aydan itibaren hemen her ay CD'mizde popüler oyunlar için ek görev paketleri ve ekstralar vermeye başlıyoruz. İlk görev paketimiz Half Life için The Challenger Deep görev paketi. Tek kişilik bir görev paketi olan Challenger Deep'te konuk olarak bulunduğu bir denizaltı laboratuarında baş gösteren tuhaf olayları araştıran Gorden Freeman'ı yöneteceksiniz.



Genel Yayın Koordinatörü
Gökhun Sungurtekin — sgokhun@chip.com.tr
Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
Sinan Akkol — sakkol@level.com.tr
Yazı İşleri Müdür
Tuğbek Ölek — tugbek@level.com.tr
Yazı İşleri
Burak Akmenek — burak@level.com.tr
Kadir Tuztaş — ktuztas@chip.com.tr
M. Berker Güngör — gberker@level.com.tr
Serpil Ulutürk — serpil@level.com.tr
LEVEL web Sitesi
Selçuk İslamoğlu — sislamoglu@internetimiz.com
Dış Editörler
Batu Hergünsel — batuher@level.com.tr
Emin Barış — egaemin@level.com.tr
Esır Güven — esir@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu — gokhab@level.com.tr
Güven Çatak — guven@level.com.tr
Onur Bayram — onur@level.com.tr
Grafik Tasarım
Didem İncesağır — didis@level.com.tr
Yazı İşleri e-mail Adresi:
level@level.com.tr

Genel Müdür — Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı — Beste Özerdem
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi — Gökhun Sungurtekin
Renk Ayrımı/Film Çıkış — Asır Matbaacılık Ltd. Şti. Tel: (212) 283-8438
Baskı — Asır Matbaacılık Ltd. Şti. Tel: (212) 283-8438
Dağıtım — BİRYAY A.Ş.
VOGEL Yayıncılık — Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cad. 231/3 80380 Kasımpaşa İSTANBUL Tel: (212) 297-1724 Pbx Faks: (212) 297-1733
VOGEL ANKARA Temsilcisi — Serra Yurtman Tel: (312) 495-24 47 E-Mail: vogelmedya@sim.net.tr

Pazarlama Müdürü — Güler Okumuş
Pazarlama Bölümü — Özlem Cenker, Ayten Çar
Vogel Satış Müdürü
Gönül Morgül — mgonul@vogel.com.tr
Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık — ksebnem@vogel.com.tr
Özel Projeler Müdürü
Gülcan Bayraktar — gulcanb@vogel.com.tr
Reklam Servisi
Nesrin Arslan — narslan@vogel.com.tr
Nurhan Bağcı — bnurhan@vogel.com.tr
Yeliz Koyun — kyeliz@vogel.com.tr
Reklam Trafikeri — Aynur Kina
Reklam Servisi Faks: — (212) 297-1733
Abone Müdürü — Asu Bozyayla
Abone Servisi — Aytes Akgüre, Ebru Cinek
Dağıtım Asistanı — Mehmet Çil
Dağıtım Müdürü — Cem Cenker
Abone Servisi Faks: — (212) 238-7343
Abone E-Mail: — abone@vogel.com.tr
Üretim Koordinatörü — Turgay Tekatan

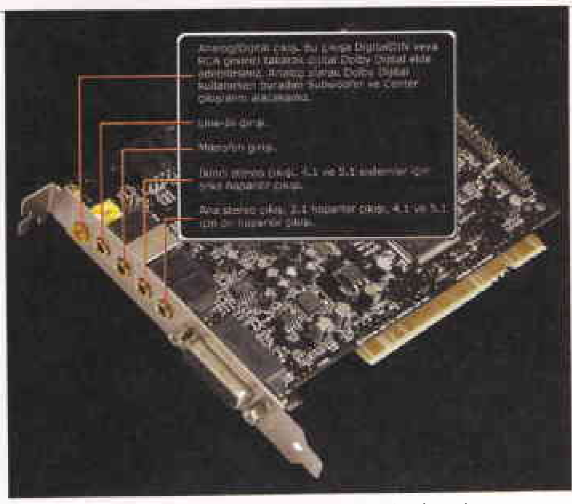
VOGEL



teknik servis

Selam arkadaşlar. Nasıl, alışabildiniz mi yeni dizaynımıza? Hoşunuza gitti mi? Bu ay özellikle uzun cevapları olan fakat çok sorulan sorular seçmeye çalıştım. Bu ay mektuplarınıza daha fazla zaman ayırabildik. Dergimizin yeni dizaynı oturdukça bu oran giderek artacaktır. Counter'sız geçen bir ay ne de rahatmış (Onur'u bahar çarptı galiba- TÖ).

Onur Bayram



Creative az çıkışla çok iş becerdiğinden bağlantıları karışık. İşte size tam çözümü

Selam,
Bizim evde iki bilgisayar var. Ben bunları birbirine bağlayarak CS oynamak istiyorum. Ethernet kartım falanda yok. Bunun için illaki ethernet kartı mı lazım? Eğer değilse bu iki bilgisayarı nasıl bağlayabilirim?

Onur Kaya

Daha öncelerde çok kere cevapladığımız bir soru. Ama hala çok sık geliyor. Siz sormaktan vazgeçmedikçe ben de cevaplamaktan vazgeçmeyeceğim. İki bilgisayarı birbirine bağlamanın birkaç yöntemi var. Fakat şu çağda artık ethernet kartı ile yapılan network bağlantısı dışında bir bağlantı pek kullanılmıyor. USB üzerinden özel bir kablo ile bağlantı yapılabiliyor fakat bu hiç de yaygın bir sistem değil. Hatta hiç denemedim bile. Tahminen Tuğbek de denememiştir (Kendi adına konuş sadece- TÖ) Matah bir şey olsa yaygın olurdu di mi Tuğbek? (Bizde yaygınlaşamamış daha neler var. Bu sistemde kullandığınız USB ara kablosunu bulmak zor. Birde 5m'den daha uzağa işlemiyor. Bu iki sebepten Ethernet hala daha mantıklı- TÖ) İki ethernet kartını birbirine bağlamak için cross-cable denen özel bir kabloya ihtiyaç var. İkiden fazla bilgisayar için ise hub denen cihaza. İki kişi CS oynamak çok mantıklı değil ama miniassault adlı bir map bunun için çok uygun. Aklınızda bulunsun.

Selam Tuğbek,
Seni dinleyip Creative SB Live 5.1 Dolby aldım. Buna ilaveten iki 200 wattlık şu adam boyu hoparlörlerden ve bir de amplifikatör. E o da Techics A - 700 6 kanallı stereo analog falan filan.
Buraya kadar her şey güzel. Sorun şu ki hoparlörlerin birinden ses alamıyorum. Kablolarda kesik yok kontrol ettim. Hoparlörde de sorun yok. Onu da kontrol ettim. Şimdi sen bana ses kartını amfiye yanlış bağlamışsın diyeceksin. Onu da söyleyeyim; ses kartının line - out çıkışına stereo ucu, bu kablonun diğer ucuna da (ikiye ayrılıyor bu kablonun ucu) laleler yer alıyor. Bu laleleri de amfinin tape-play ya da in işte herneyse oraya taktım. Ama olmadı, sadece birinci hoparlörden ses geliyor. Amfinin ikinci hoparlör bağlama yerinde de sorun olabilir. Bir el at şu bizim işe.Bir de şu ses kartının diğer girişleri ne? Onları da biraz anlat cins cins çıkışlar var burada. Şimdiden teşekkür ederim. Derginin yeni hali de mükemmel.

Akar Can

Tuğbek yooook! Hala alışamadınız. Neyse zaman tanıyorum. Elbet alışacaksınız. Tabi iyi tavsiyelerde bulunmuş. Aldığın kart müzik olayını abartmabilmek için yeterli. Amfiye hiç laf etmiyorum. Gömü mü buldun nedir? Gidip en güzelinden ver falan mı dedin? Müstahak tabi sana. Bizim gözümüz kalır da sen güzel güzel müzik mi dinlersin?!? Öncelikle sorunun hakkında birkaç öneri. Kurduğun sistemin her parçasını ayrı bir yerde dene. Buna kablolar da dahil. Örneğin benim aldığım 10 metre bir kablo kesik değildi. Kontrol edince hayat belirtisi de vardı. Fakat üzerinden transfer yoktu. Sende de bu tip bir sorun olabilir. Eğer hiçbir şeyde sorun yoksa bu sefer kurcalaman gereken Live'ın ayarları. Olayın buraya kadar geleceğini sanmıyorum çünkü bir kolondan ses gelmemesi gibi bir ayar hatırlayamıyorum.
Live'ın arkasındaki giriş çıkışlara gelince; iki adet çıkışın amacı ön ve arka kolonlara bağlamak için. Sadece iki kolon kullanacaksan Line Out Jack kısmını kullanmalısın. Bunun dışında iki adet girişin biri mikrofon diğeri Line In. Diğer son jag ise Analog/Digital Output. Bunun sistemi işe şöyle işliyor. Eğer external olarak Dolby çözücünüz varsa sadece Digital Output'a kabloyu bağlayıp iki ön, iki arka, bir orta ve sub-woofer çıkışı alabiliyorsunuz. Eğer external çözücünüz yoksa fakat ses sisteminiz varsa iki ön için ön çıkışını, iki arka için arka çıkışını sub-woofer ve center içinse Analog çıkışı kullanıyorsunuz. Böylece çıkışlardan biri hem dıgital hem analog olarak çift amaçlı kullanılmış oluyor. İşte sana cins cins çıkışlar. Nasıl güzel sistem değil mi?

Sevgili LEVEL Ekibi,
Meraba ben Onur, öncelikle derginizin yeni hali çok güzel olmuş ama incelediğiniz oyunların türlerini yazmamışsınız. Bundan sonra yazarsanız iyi olur. Benim donanımla ilgili bir kaç sorum var cevaplarsanız sevinirim. Yayınlamanıza gerek yok ama lütfen cevabını yollayın
Sorular :
1 - Benim TV-OUT bir ekran kartım var (TNT 2) televizyonu nasıl bilgisayara bağlayabilirim. Kutudan bir kablo çıktı fakat



i MAC bilgisayarların sonunu mu getirecek?



Intel'in rakiplerini korkunç son mu bekliyor?



Microsoft dünyayı ele geçirecek mi?

bu televizyona uymuyor.Bunun bir çözümü var mı?
2 - Bilgisayarda bir oyun oynadıktan sonra bilgisayarı kapatırken "şimdi kapatabilirsiniz" mesajı yazmıyor ekranın ışığı kırmızı yanıp sönüyor. Ama bu her oyunda olmuyor mesela NOLF oynarken oluyor ama normal 2D bir oyun oynarken olmuyor. Bunun nedeni nedir ? Ekran kartından mı kaynaklanıyor, çok fazla ısınıyor da.
3 - Modemimi kullanamıyorum çünkü diğer aygıtlarla çakışıyor, bununla ilgili yazıyı okudum ama yine olmuyor çünkü makinede boş IRQ yok. Bunu nasıl yapabilirim. Sorularım şimdilik bu kadar. Cevaplayacağınız için çok teşekkür ederim.Yine yazarım , hadi sağlıcakla kalın. bye ...

Onur Budak

Farkındaysanız bu ay ikinci adaşım. Bakın ben Onur. Artık her yerde Onur ismini görün ki bana alışın diye. Daha napayım ben size?!
Cevaplar:
- Kutudan çıkan kablo muhtemelen kısacık bir kablo olmalı. Bunu erkan kartının arkasındaki ilgili yere tak. Diğer ucuna da gidip bir elektrikçide kablo yaptırmak zorundasın. Televizyonun ne cins girişleri olduğuna bir bak. Daha sonra bir ucu ekran kartının üzerindeki kabloya diğer ucu televizyona uyacak bir kablo yaptır. Eğer televizyonunda SCART girişi varsa gayet normal bir kablo yaptırıp ışporta malı basit bir SCART çevirici ile bunu televizyona bağlayabilirsin.
- Ekran kartından kaynaklandığını sanmıyorum. En azından donanımsal bir sorun değildir. Ekranda o yazının görülmemesi Windows'da en sık karşılaşılan sorunlardan biri. Muhtemeln yazılımsal hatta windowssal bir sorunun olsa gerek. Çözümü için çok uğraşma bence. Ama çok istiyorsan ekran kartını tekrar kurmaktan başlayıp oradan Windows'u yeniden kurmaya, oradan da format atmaya kadar yolun var. Bir daha düşün derim :)
- Modemin Plug'n Play özelliğini desteklemeyecek kadar eskiyse Windows modemine bir IRQ atayamayabilir. Yer olmaması gibi bir olayın olması çok istisnai durumlar haricinde pek mümkün değil. Modemini kurduktan sonra ayarlarından elle ayarlara girip modeminin IRQ'sunu girmelisin. Zaten söz konusu yazıda bunun nasıl yapılacağı da anlatılmıştı.

Merhaba Tuğbek,
Benim sorunum Internet Explorer. Ne zaman açsam sorun veriyor. Bunun nedeni ne? Sorunu nasıl çözümlerim? İnşallah maile yanıt verirsiniz.

Yazarı belli olmayan bu kısa ve öz mektubu seçmemin sebebi bu sorunun çok sık sorulması. Arkadaşlar size bazı acı gerçeklerden bahsetmeliyim. Windows denen işletim sistemiyle beraber gelen Internet Explorer ne yazık ki çökme kapasitesi çok yüksek bir program. Bu programda olan aksaklıkları düzeltebilme ihtimaliniz çok çok az. Böyle bir durumda yapmanız gereken Netscape kullanmaya başlamak veya Windows'u baştan kurmak. Hiç de teknik bir cevap olmadığını biliyorum fakat ne yazık ki gerçekler acıdır (Windows 98'in ilk versiyonu yani SE olmayanında böyle büyük bir bug vardı. Eğer Windows sürümünüz Windows 98 ise. Yani Bilgisayarım'a sağ tık yapıp özelliklere girdiğinde versiyon olarak İkinci Sürüm gözükmüyorsa mutlaka bu ikinci Sürümü bulup onu kurmalısınız.- TÖ)

Selam Onur, Tuğbek ve LEVEL.
Bir kaç sorum olacak malum:
1- Ben MSN Messenger'ı yükledim.Arkadaşla bu programla sesli chat yapmak istiyorum ancak program bana ses kartımın half-duplex olduğu gibi bir hata verdi. En son sürücüleri falan yükle dedi bendeki sürücüler 1999 yılına ait Windows 98'de yüklü olan sürücüler. Acaba benim ses kartının full-duplex desteği yok mu yoksa sürücüleri güncellesem sorun hallolur mu? En son sürücüleri nereden bulabilirim? Bu arada ses kartım ESS 1868.
2- TNT 2 ile GeForce2 MX arasında çok fark var mı? GeForce2 MX benim LX board, Celeron 266 ve 160MB Ram ile iyi performans verir mi? Şu son çıkan oyunlar (NOLF, Giants gibi) bende yavaş çalışıyor. Benim 12mb Diamond Monster 2 var. Bu kartı değiştirmenin vakti mi geldi? GeForce alsam bu oyunları hızlı oynayabilir miyim yoksa işlemcimi mi değiştirmeliyim? Sorularım bu kadar, dergideki herkese kolay gelsin. Bu arada derginin yeni hali gerçekten güzel olmuş. Başarılarınızın devamını dilerim.

İşte size bir isimsiz kahraman daha. Ama en azından benim buralarda olduğumu kabullenmiş bir arkadaş. Hiç yoktan iyidir... Cevaplarına gelince: (Yok Onur'um dur cevaplara gelme sen önce benim bir çift sözüm olacak. Nedir bu sabahtan beri benim varlığım, benim mevcudiyetim, benim sayfam muhabbeti. Unutma ki insanla yokluğuna, varlığından çok daha hızlı alışacaktır. Sakın yanlış anlayıp tehdit olarak görme ama ha... :) TÖ)

- Ses kartın Full-Duplex desteklemiyor. Full-Duplex ve Half-Duplex'in anlamı konuşurken sesi aynı anda alıp göndermesi ya da önce alıp sonra göndermesi şeklinde. Yani Full-Duplex'de telefonla konuşur gibi konuşabilirken Half-Duplex'de telsizdeki gibi sırayla konuşmanız gerekiyor. Ses kartına driver yüklemen veya başka bir çözüm ne yazık ki yok. Tek yapabileceğin ses kartını değiştirmek.
- Fark uçurumlar kadar. Fakat fiyat farkı özellikle son zamanlarda çok az. Özellikle MX kartların fiyatları çok düştü ve orta karar kullanıcılar için çok cazip hale geldi. İşlemcin biraz yavaş ama yine de GeForce 2 MX seni rahatlatır. Diamond Monster 2'nin vakti ise çoktaaaaaaan geçti gitti...

■ ■ ■

Evet... İşte bir Teknik Servis'in daha sonuna geldik. Donanım sorularınızı bana tugbek@level.com.tr adresinden veya Onur'a onur@level.com.tr adresinden ulaştırabilirsiniz. Bu arada diğer mektup köşesi için RTF formatında falan istenmiş mektuplar. Bizde öyle bir şey yok düz mail atıyorsunuz. Kendinize iyi bakın.

Tuğbek Ölek

? ne izliyoruz ne dinliyoruz

yaaammmiii!!!

Geçen ay kitabından bahsetmeye çalıştığım ama yanlışlıkla yerine Komser Şekspir girilen (özür dileriz!) Hannibal geçtiğimiz ay sinemalara geldi; hatta siz bu yazıyı okurken hala vizyonda bile olabilir. Kendimi büyük bir 'açlıkla' Alkazar'a attım. Hannibal ne de olsa Kuzuların Sessizliği'nin devamıydı ve Kuzuların Sessizliği, aldığı Oscar heykelciklerini bırakın bir kenara gerçekten sağlam bir filmdi. Ama sanırım Hannibal için aynı şeyleri söyleyemeyeceğim. İkiyle karşılaştırınca sonuç benim için birazcık 'hazımsızlıktan' ibaret; soğuk gerilimin yerine kanlı şiddet gelmiş.



Hannibal tabii ki oyuncularıyla ve görselliği ile vasatın oldukça üzerinde bir film. Özellikle Sir Anthony Hopkins'in performansı Ridley Scott'ın yönetiminde sizi sonuna kadar sürüklüyor. Hannibal, Ridley Scott'ın sellere döndüğü Gladyatör'den sonra gişeye oynadığı (ve kesesini doldurduğu) ikinci film. Filme gelince, Dr. Lecter için yemeğine kaldığı yerden devam ediyor denilebilir. Yalnız bu sefer işin içine birazcık da İtalyan mutfağı karışıyor. Eee, ne de olsa Hannibal artık o kadar genç değil ve sağlığa dikkat etmeli, hafif şeyler yemeli. Neyse, Hannibal kirişi kırıp İtalya'ya kapağı atalı on yıl olmuştur. Floransa'da sanatla ilgilenerek münzevi bir hayat yaşamaktadır; hatta sanata daha yakın olabilmek için ünlü bir sanat müzesinin müdürünü temizleyerek yerine geçmiştir. FBI ajanı Clarice Starling (Julian Moore) ise Dr. Lecter'ı hala unutamamış ve artık onu düşünmek Clarice için bir alışkanlık haline gelmiştir. Yalnız Hannibal'ı unutamayan biri daha vardır; Hannibal'ın altıncı ve elinden tek sağ kurtulan kurbanı Mason Verger (Gary Oldman). Acayip zengin ama tanınmayacak halde olan Verger varını yoğunu Hannibal'ı bulmak için harcamaya hazırdır. Onu yaşama tek bağlayan şey Hannibal'ı özel olarak yetiştirdiği yaban domuzlarına vereceği günü görme düşüncesidir (adam en az Hannibal kadar psikopat). Verger, saçma sapan bir olaydan dolayı kızağa çekilen ajan Starling'i, yem olarak kullanmaya karar verir ve ziyafet başlar...

Kuzuların Sessizliği'ne göre daha görsel bir film Hannibal ama onun kadar düşündürücü olduğunu söyleyemeyeceğim. Clarice ve Hannibal arasındaki ilişkinin biraz daha 'içli dışlı' olduğunu görüyoruz; birbirlerine ne kadar uzaklarsa, o kadar yakınlar. Hannibal'ın karizması filmin bütününe yayılmış durumda; yaptığı yamyamlıkları izlerken adeta haz alıyorsunuz (en azından ben aldım). Ağzından çıkan her kelime iştahınızı biraz daha kabartıyor (adam tam bir gurme!). Filmin en şık olaylarından biri de büyük bir bölümünün Floransa'da geçmesi. Hannibal'ın böylesine güzel bir sanat ve kültür şehrini kendine mesken tutması 'perhizi' için önemli bir gelişme. Mason Verger'in tiksinç makyajı gerçekten çok başarılı; adamın ne yanağı, ne göz kapağı, ne de dudağı kalmış. Kısacası Gary Oldman'ı bir güzel 'benzetmişler' diyebiliriz.



Peki ya kan? Tabii ki, hem de bolca. Şiddetin dozu tam ağzınıza layık. Bungee Jumping yapan işkembe mi desem, yoksa beyin cız bız mı desem? Domuz olayı bize biraz ters ama artık katlanacağız. Bu sahnelerden çok bahsedip filmin tadını kaçırmak istemiyorum. O yüzden izleyin ve görün. Hannibal'ın üçüncüsü (serinin birinci kitabı oluyor) de çekilecekmiş. İlgilenenlere küçük bir dipnot: Aslında bu film 1985 yılında 'Manhunter' adıyla vizyona girmiş ama olumlu eleştiriler almasına rağmen gişede başarı elde edemediği için devamının yapılması 1991 yılına kadar yapımcıların aklına gelmemiş. Bu da böyle biline...

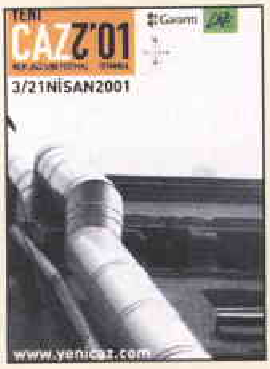
trafik karışınca...

Ben bu eleştiriyi yazarken İstanbul Film Festivali de sağanak yağmur altında tam gaz devam ediyor. Eminim sinemayla ilgileniyorsanız, festivalden vizyon filmlerine gitmeye vakit bulamıyorsunuzdur. Zaten bu ara birkaç film hariç vizyonda dişe dokunur pek bir şey yok. İşte o birkaç filmden biri de Trafik bana göre. Beklenmiyordu ama Hollywood'un marjinal ismi Steven Soderbergh bir son dakika golüyle 'en iyi yönetmen' oskarını alarak filmin aldığı ödül sayısını dörde çıkarmıştı.

Trafik, her Soderbergh filmi gibi tarzı olan bir film (bkz. Kafka); gerek kurgusuyla gerekse de görselliğiyle farklı olduğunu hemen belli ediyor. Trafik, her gün bizi delirten keşmekeşi anlatmıyor tabii ki. Film, Meksika ile Amerika arasındaki uyuşturucu trafiğine odaklanıyor. Uyuşturucu şu an belki de Amerika'nın en önemli sorunu. Uzun bir mücadele sonucu Amerika, Kolombiya üzerinden gelen uyuşturucu hattını kesebilmiş ama bu sefer de sahneye Meksika çıkmıştı. Sonuçta talep olduğu sürece arz da olacak ve kartelleşme devam edecek. Trafik, birbiriyle kesişen ama birbirinin içi-

YENİ CAZ MI?

Peki, eskisine ne oldu? Bir şey olmadı tabii ki. Her yıl İstanbul Kültür ve Sanat Vakfı'nın düzenlediği Caz Festivali önümüzdeki günlerde başlayacak. Benim bahsettiğim ilk defa Dulcinea tarafından bu sene düzenlenen ve içeriğiyle bir alternatif olan Yeni Caz Festivali.



Gerçi kaçırdınız ama ben yine de neyi kaçırdığınızın farkına varmanız için festival izlenimlerimi aktarmak istiyorum. Bir kere yeni caz da tıpkı yeni medya gibi teknolojinin gelişmesiyle ortaya çıkan bir kavram. Yeni cazın geleneksellinden en büyük farkı içerdiği elektronik tonlar. Onca DJ aksesuarının yanında yine klasik enstrümanlar yer alıyor ama tabii elektroniğe ayak uydurmak kaydıyla. Sanıyorum yeni cazı yeni yapan bir başka faktör de dinleyici kitlesi. Bu kitleyi gerçekten elektronik müzikle ilgilenenlerin yanı sıra 'trend'çiler oluşturuyor. Dulcinea bu festivali organize etmek için Babylon, Roxy ve Milk gibi önemli kulüpleri de arkasına almış ve çok da iyi etmiş.

Festival kapsamında birçok ünlü isim geliyor. Hepsi de kendilerini bu davada ispatlamış sanatçılar. İsimlerini saymıyorum çünkü zaten çoğunu tanımıyorum bile (ama eminim aranızda tanıyanlar vardır). Gidebildiklerim ise İlhan Erşahin ve Mercan Dede oldu. Birisi saksofonuyla dinleyenleri bir New →

neokuyoruzneyapıyoruz?



ne girmeyen ve eş zamanlı gelişen üç hikayeden oluşuyor. Hikayelerin üçünde de karakterler uyuşturucuya ve kartellere karşı savaşıyor; dürüst bir Meksika polisi (Benicio Del Toro) her şeye rağmen ülkesindeki kartellere karşı mücadele veriyor, uyuşturucuyla mücadelenin başına getirilen bir yüksek mahkeme yargıcı (Michael Douglas) kızını düştüğü bataktan kurtarmak için koltuğunu bırakıp sokaklara dökülüyor ve kocasının bir uyuşturucu taciri olduğunu öğrenen bir kadın (Catherine Zeta-Jones) ailesini kurtarmak için kartellerle pazarlık masasına oturuyor. Tabii aslında hepsi bundan ibaret değil; hikayeleri meydana getiren yan olaylar ve karakterler de var.

Başlangıçta her şey kafanızı karıştırıyor gibi gözükse de kısa bir zaman sonra renkler yolunuzu bulmanıza yardımcı oluyor. Yönetmen her hikayeyi farklı bir renk tonunda çekmiş; örneğin Meksika'da geçen olayları adeta sarımtırak bir filtreden izliyorsunuz (Meksika için çok uygun bir renk). Onca karmaşanın renklerle bölünerek anlatılması yerinde bir karar. Filmden çıkınca aklınızda olup bitenle ilgili en ufak bir şüphe kalmıyor. Renkler kurguyu oluşturmanın yanı sıra bence filme de ayrı bir estetik katmış (filmin en iyi kurgu oskarını aldığını da hatırlatmak isterim). Ayrıca Soderbergh filmin büyük bir kısmını omuz kamerası kullanarak çekmiş ve şık bir belgesel havası yakalamış. Filmi sanki olaylara tanık olan birinin gözünden izliyormuşsunuz hissine kapılıyorsunuz (yönetmene benden bir artı daha).

Beni etkileyen diğer bir olay da Benicio Del Toro'nun filmde yer alması. Kendisi son yıllardaki en favori aktörlerimden bir tanesi. Onu en son 'Kapışma'dan (Franky Four Fingers rolündeydi) ve daha önce de 'Olağan Şüpheliler'den hatırlayabiliriz. Adamın gerçekten bir karizması var ve filmdeki rolü için de biçilmiş kaftan olduğunu düşünüyorum. Meksika aksanını çok iyi kıvırmış ve takındığı ifadelerle birçok şeyi söze ihtiyaç duymadan anlatabiliyor. Gerçi film birçok ünlü oyuncuya ev sahipliği yapıyor ama Benicio Del Toro performansıyla aralarından sıyrılabilen bir oyuncu.

Trafik biraz da 'Godfather' tadında bir film;



her ne kadar mesaj verme kaygısı (uyuşturucu kötü bir şeydir) çok hoşuma gitmese de bence şimdiden klasik olmaya aday. Çerez bir film kesinlikle değil; seyircinin izlerken kendisine odaklanmasını istiyor. Kendi trafiğinizden çıkabilirseniz, Trafik için park edin derim.

kralveben

Hayatımın bir yazında, Büyük Sahra'ya yaptığım o ender yolculukta tanışmıştım kralla. O tabii bildiğimiz krallardan değildi; çünkü o Bongo Kralı'ydı. Gerçekten de Fas semalarında off-road takılırken bir mola esnasında, Avustralyalı birkaç hatun "I'm the King of Bongo" diyerek araçtan fırlamış ve cızırtılı radyodan gelen ritmik tempoya eşlik etmeye





başlamıştı. O zaman şarkı çok hoşuma gitmişti ama kimdir, nedir bir türlü öğrenememiştim (İstanbul'a dönene kadar da öğrenmek kısmet olmadı). Ama artık biliyorum: bu acayip eğlenceli parçanın adı 'King of Mambo' ve söyleyen de Manu Chao. Kendisi küreselleşme karşıtı bir modern zaman gezgini ve tüm dünyadaki göçmenlerin bir sözcüsü.

Manu Chao, liderliğini yaptığı latin-punk (ilginç bir karışım) grubu Mano Negra ile dünyayı dolaşarak meramını anlatmaya çalışıyor. Mano Negra, Fransız alternatif rock sahnesinin sağlam bir grubu; adını eski bir Endülüslü anarşist gruptan almış. Zaten yazımı ithaf ettiğim albüm de 'Best of Mano Negra'. Bongo Kralı, ilk defa bir şampuan reklamında gösterildikten sonra herkesin diline dolaşmış ve dünyaya yayılmış (acaba şampuan olayından grubun haberi var mı?). Albümde birçok müzik türünü bulmanız mümkün; rock, rap, reggae, ska ve flamenko en hakim olanları. Şarkıların birkaç dilde olması (İngilizce, İspanyolca ve Portekizce) grubun kitlelere ulaşmasını kolaylaştırıyor. Albümün geneli ritmik, insanın kanını kaynatan cinsten parçalarla dolu. Ayrıca elinize Manu Chao'nun nispeten daha yumuşak solo albümü 'Clandestino' da geçerse, kaçırmayın derim. Noktayı Manu Chao'nun konserlerini "Próxima estacion, esperanza" diyerek bitirmesiyle koymak istiyorum. Yani "Bir sonraki istasyon, umut". ■ ■ ■

Güven Çatak | guven@level.com.tr

York caz kulübüne götürürken, diğeri ise tasavvuf ritimleriyle zihinleri boşalttı. Ne diyebilirim ki? Kaçırdınız. Alternatiflerin artması dileğiyle...

GARİP AMA GERÇEK

Geçenlerde gazeteyi kurcalarken gözüme bir başlık ilişti: "Internet'te oyun bağımlısı yedi erkek hastaneye başvurdu!" Hemen 'nasıl yani?' diyerek okumaya koyuldum. Olay İzmir'de cereyan etmiş. Yaşları 15-30 arası olan yedi kişi (pardon erkek hatta beyaz), Counter Strike, Diablo ve Tomb Raider gibi oyunların bağımlısı olduğunu söyleyerek 'tedavi' amacıyla Ege Üniversitesi Alkol ve Madde Bağımlılığı Tedavi Birimi'ne başvurmuş. Internet üzerinden



oynanan oyunları bir tür uyuşturucu olarak gören doktorlar yorumlarına kurtulmanın da zor olduğunu ekliyor (nası yani?). Oyunlar yüzünden kendilerini toplumdan soyutlayan bu bağımlıların (yakında e-junkie derler herhalde) ileri derecede olanları geçici ilaç tedavisi bile görüyormuş. Bir Tomb Raider bir de Counter Strike resmi altlarında komik açıklamalarla makaleye eşlik ediyor (aslında böyle bir konuda Level'ın fikrini almaları gerekirdi bence). Olay hakkında bir yorum yapmak isterdim ama artık biraz geç, olmuş bir kere, elden bir şey gelmez. Umarım en kısa zamanda bu arkadaşlar normal hayatlarına geri dönerler. Belki Level olarak bir terapi grubu başlatabiliriz. Ne dersiniz?



FRP

Bakın bakalım amatör ruh nelere kadir ?

Aslında olmayan bir fantazi filmine tanıtım filmi çekildiğini duymak sizi şaşırtabilir. Peki ya bunun Türkler tarafından yapıldığını söylesek...

Sanırım mart ayı içinde bir pazar günüydü. Sessiz sakin Saklıkent Cafe'de oturuyorduk ki içeriye biri chain mail giymiş, biri balta, bir diğeri ok yay taşıyan, hatta içlerinden birinin kemerini metal kurukafalar süsleyen bir grup eleman "Hobarey hobarey!!" şeklinde giriş yaptılar. Açıkçası ilk bakışta "Ben çok FRP grubu gördüm ama böyle gaz olanını hiç görmemiştim!" diye düşündüm. Ancak daha sonra onlarla sohbete dalınca öğrendim ki, bir araya gelmelerinin nedeni FRP oynamaktan çok daha zorlu bir uğraş içinmiş. Kendileri Dragonlance'e hürmet eden bir grup oyuncu olarak toplanmışlar ve zamanlarının önemli bir kısmını, maddi, manevi tüm olanaklarını Dragonlance Chronicles için bir fragman filmi çekmek üzere ortaya koymuşlar. Türkiye'deki tüm FRP oyuncularının da bu projeden haberdar olması gerektiğini (ve belki de aktif katılımcı olmak isteyebileceklerini) düşünerek ekip ile bir röportaj yapmaya karar verdik. İsterseniz "trailerproject" adını verdikleri bu yapım hakkındaki diğer bilgileri de kendi ağızlarından dinleyelim :

LEVEL : Trailerproject ilk kez ne zaman ve ne şekilde ortaya çıktı, amaç nedir?

Trailerproject, kelimenin tam anlamıyla bir anda ortaya çıktı. Projenin yönetmeni Alican Serbest'in en büyük hayalinin Dragonlance Chronicles'ın filmini çekmek olması ve Aralık 2000'de bir arkadaşıyla bu hayali üzerine konuşurken "Neden yapamayayım?" demesiyle başladı her şey. Tabi bu sorunun "Çünkü sen bir Hollywood stüdyosu ile çalışmıyorsun" gibi bir cevabı olduğu için film projesi yerine, bu olmayan filme "fragman" projesi doğdu.



LEVEL : Şu anda geldiğiniz nokta nedir / İşin kaçta kaçı bitti ?

Nisan sonu olarak belirlemiş olduğumuz çekimler, Türkiye'nin konusunda en iyi makyaj şirketi olan Vira'dan (biraz reklam kokusu aldım ama hadi bakalım! –Batu) bize yardımcı olacak Tuğçe Hanım'a uyması açısından Haziran başına ertelendi. Ancak şu anda hazırlıklar hemen hemen tamamlanmış durumda. Oyuncularla haftada iki defa prova yapılıyor, kareografi gerektiren sahneler Selim Karabol tarafından düzenleniyor, oyuncular kullanacakları silahlar hakkında dersler alıyorlar. Kostümlerin hepsi Larry Elmore'un çizimleri referans alınarak birebir hazırlandı. Özel efekt ve müzik konularında çalışmalar şimdiden başladı. Özel efektlerden söz açmışken, Green Screen tekniği ile, bilgisayarda yaratılacak olan Solace, Xak Tsaroth, Neraka Tapınağı gibi mekanlarda geçen sahnelerle de karşılaşacaksınız. Kostüm konusunda özellikle bütün ekibin birlikte hazırladığı Chain Mail'ler ile övünüyoruz. Verminaard ve Kitiara'nın kostümleri ise gerçekten harcanılan yüzlerce milyona değdi.

> « Genellikle ellerinde halkalarla Chain Mail hazırlayan kalabalık ekip olarak kolaylıkla dikkat çekiyoruz.»

Alican'ın kararını çevresine yayması ile proje hiç de beklemediği bir şekilde büyüdü ve gelişti. İlk başta sadece bir "fragman" amacıyla toplanmış olan, Margaret Weis ile yapılan yazışmalar sonucunda para kazanmaması gereken ve bu işi sadece amatör olarak, büyük bir heves ve 'ilk'i başarmak arzusuyla yapan ekip şimdi gelecek için de pek çok karar alıyor.

LEVEL : Ekipte halen aktif olarak çalışan kaç kişi bulunuyor?

Ekip içi iletişimi sağladığımız mail listemizdeki üye sayısı bir ara 43'e kadar çıkmıştı ancak ekibe birşeyler katmadığı düşünülen insanların elenmesi ve yerlerine başkalarının katılması ile şu anki sayı 38 oldu. Ayrıca mesaj yoğunluğu nedeniyle listeye katılmayan arkadaşlarla birlikte "aktif" olarak çalışan kişi sayısı 41 oluyor.

LEVEL : Ekipte görev dağılımı ne şekilde yapıldı?

Projede ihtiyaç duyulan işler bölümlere ayrılarak gönüllü insanlara yüklendi. Mesela tahta aksesuarlar (asa, Geceçöktüren gibi) yönetmen yardımcısı Alper Sözen tarafından yapılırken, çantalar Laurana rolündeki Burcu Öz'e, makyaj Altınay rolündeki Hilal Yılmaz'a yüklendi. Kostümlerden Caramon rolündeki Balkan Çilingir sorumluyken, Sturm rolündeki Onur Ereren fragman müziğinin bestelenmesi üzerine eğilmiş durumda. Bu sırada özel efekt ekibi ayrı, kamera arkası ekip ayrı çalışıyor. Kısacası herkes 'en azından' bir görevle yükümlü.

LEVEL : Ekip olarak başlıca gereksinimleriniz neler? (dekor, kostüm, teknik destek, maddi yardım



vb.)

Şu anda en büyük gereksinimimiz bir sponsor. Halen bütçemizde büyük açıklar var ve bir noktadan sonra ufak harcamalar bile aşılamaz gibi görünmeye başlıyor. Teknik ekipman arayışı da sürüyor, öncelikle DV kameralara, boom mikrofona ve sağlanabilecek her türlü teknik desteğe ihtiyacımız var. Bir önemli ihtiyacımız daha var ki, bütün ekibin üzerine düşündüğü bir konu bu. Raistlin'in gözleri konusunda özel efekt lensleri yaptırmamız gerekiyor ancak bu lensler için aldığımız fiyat 350 dolar gibi karşılanması zor bir fiyat. Bu nedenle proje dışından, bu lensleri almak isteyebilecek ve maliyetini karşılayabilecek insanlar da aramaktayız.











LEVEL : Giderler nasıl karşılanıyor?

Giderler sadece ekibin kendi içinde topladığı paralarla karşılanıyor. Her provada ya da toplantıda, gelen insanlardan yardım isteniyor. Altı aylık hazırlık süresi boyunca yüzlerce milyon veren insanlar oldu. Şimdi herkes sınırlarına dayanmış durumda ve kendimizi projenin başında düşünmediğimiz sponsor arayışı konusuna verdik.

LEVEL : Ekipte çalışacak başka gönüllülere gereksiniminiz var mı ?

Kesinlikle, yardımcı olabileceğini düşünen herkese ihtiyaç var. Ekipten gelebilen herkes her pazar saat 12.00'den sonra Beşiktaş Sihir Cafe'de oluyor. Genellikle ellerinde halkalarla Chain Mail hazırlayan kalabalık ekip olarak kolaylıkla dikkat çekiyoruz. Pek çok insan aramıza bu şekilde katıldı. www.trailerproject.net adresli web sitemizden bize mail atarak da aramıza katılan insanlar oldu.

LEVEL : İleride başka projeler de olacak mı?

Evet, en başta da söylediğim gibi, bu fragman için bir araya gelen ekip artık gelecekte ortaya çıkaracakları projelerin planlarını da yapıyor.



Dragonlance Chronicles Fragmanı ile kendimizi kanıtlarsak ve istediğimizi yapabildiğimizi düşünürsek, aklımızda yine fantastik içerikli, Alican Serbest'in kendi yazdığı senaryosundan bir film projesi ve daha sonra da ekibin dağcılık yapan üyelerini memnun edecek, insanları da şaşırtacak dağcılık içerikli bir film projesi var.

Demek ki neymiş, karşımıza çıkan her fikre "Abi biz bunu hayatta yapamayız, para yok, imkan yok, o yok, bu yok!" demeyip gönülden asılınca ortaya bunun gibi sağlam projeler de çıkabiliyormuş (bir miktar mesaj vermiş bulundum, mazur görün !). Umarım "trailerproject", kafalarındakileri gerçekleştirmek isteyen diğer pek çok kişiye ön ayak olur. Eğer ilginizi çektiyse ekibin Internet sitesinden onlara ulaşabilir ve söyledikleri gibi bir an önce birlikte çalışmaya başlayabilirsiniz. Birazdan kepenkleri indireceğiz, ancak ondan önce bu röportajın en kısa sürede baskıya yetişmesini sağlayan Alican'a bir kez daha teşekkür etmek istiyorum. Sizlere de kolay gelsin arkadaşlar, dilerim yakalamış olduğunuz bu amatör ruhu kaybetmeden projeyi en iyi şekilde tamamlarsınız. Gelecek aylarda sizlerden daha güzel haberler bekliyoruz, hepinize başarılar !!! ■ ■ ■

Batu & Gökhan I batuher@level.com.tr

Gidecek Yeri Kalmamak...

1984



M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Dönüp yola bir defa daha baktı, sonunda ne olduğunu bildiği yola...

Neden motorsiklet? Uçmaya en yakın olduğu için, başka nasıl rüzgarı hissedebilirsin ki?

Neden oyunlar? Çünkü iyi bir oyunu oynamak başkalarının hayallerini paylaşmanın en güzel yollarından biridir.

Geçmişte yaşadığın söylentisi doğru mu? Bugünü mümkün olduğunca yaşıyorum, dünü ise iyi hatırlıyorum... Hepsi bu.

(Berker) Sinan? Bu soru-cevap olayı sıkmadı mı? (Sinan) Hayır, daha yeni başladık...

Bütün yolların sonunda ne olduğunu bilmek bizim çağımızın en büyük nimeti sayılır. Rahatına ve güvenliğine düşkün olan insanoğlu için düştüğü yolun sonunda kendini hangi şehrin beklediğini bilmek büyük kolaylıktır. Tabii gerçekten kalkıp bir yere giderse, çünkü çoğunluk genellikle alıştığı ortamdan kopmayı sevmez. Tanıdık yüzleri görmek, tanıdık sesleri duymak, bildik bir dükkandan alışveriş etmek, tüm bunlardan bıkmış bile olsa çoğu insan için neredeyse vaz geçilmezdir. Çünkü bu sahte bir güvenlik duygusu yaratır, sanki hayat sonsuza dek hep aynı kalacakmış, hiçbir şey hatta ölüm bile kendisine dokunmayacakmış gibi hisseder insan.

Bazıları biraz daha çabuk sıkılır diğerlerinden. Bunlar işlerini değiştirmeyi, başka bir semte taşınmayı, farklı ilişkilere girmeyi denerler sık sık. Aslında kafalarında her zaman çok daha büyük değişiklikler vardır. Belki televizyon muhabiri olup savaş bölgelerinde haber toplamayı ya da turist olarak kutuplara gitmeyi hayal ederler. Ama genellikle hayatları boyunca yaşadıkları şehirden çıkmazlar. Ah tabii, herkesin gittiği turistik sahil şehirlerine gidebilirler, ama aslında bu da evden işe gitmekten pek farklı sayılmaz. Çünkü zaten tanıdığınız herkes oradadır.

Çok az insan vardır ki herşeye rağmen oturduğu yerden kalkar, birkaç parça eşyayı bir sırt çantasına doldurur ve ardına bile bakmadan yola koyulur. Geride bırakılan önemlidir belki, ama ileride bekleyen kadar değil. Ve bulunulan yer çoktan öğrenilmiştir, iyi ya da kötü, ama öğrenilmiştir. Fakat dikkat edin, "eskitilmiştir" demiyorum, çünkü toprak insanı eskitebilir ancak, tersi olamaz. Bu insanlar için gidilen yönün nadiren bir önemi vardır, esas önemli olan daha önce çok az insanın geçtiği bir patikayı takip etmektir. Ve eğer mümkünse ormanın derinliklerinde kendi patikasını açmaktır esas amacı bu insanların. Onlar gerçekten "sürü" psikolojisinden kurtulmuştur, belki geçtikleri yere sevgiyle ve anlayışla bağlanabilirler. Ama sahiplenilmek, kabul edilmek ya da bütünün parçası olmak. Bunlar yabancı ve sıkıntı verici duygulardır onlar için.

Bir de çok daha az rastlanan ve dışarıdan bakıldığında rahatına, güvenliğine düşkünmüş gibi görünen bir tür insan vardır. Bunlar sessiz sedasız günlük hayatın sıradan, alışılmış, sahte konforuna ayak uydurmuş gibidirler. Onları zaman zaman dalıp giden bakışları ele verebilir belki, tabii o kadar dikkatli bir gözlemciyle karşılaşırlarsa ki bu da zaten az rastlanan bir başka insan türüdür.

Onlar, sessiz sedasız sürüklenip gidermiş gibi görünenler, aslında kafalarının ve yüreklerinin içinde en müthiş fırtınaları yaşayanlardır. Dudakları ciğerlerinden yükselen haykırışları boğmak, göz kapakları göz bebeklerinde çakan yıldırımları gizlemek için sımsıkı kapanır bazen. Onlar çok ama çok nadiren yola düşerler. Ama durup beklemelerinin sebebi tembellikleri ya da olanaksızlıkları değildir. Hayır, onları oldukları yere zincirleyen şey modern çağın ta kendisidir.

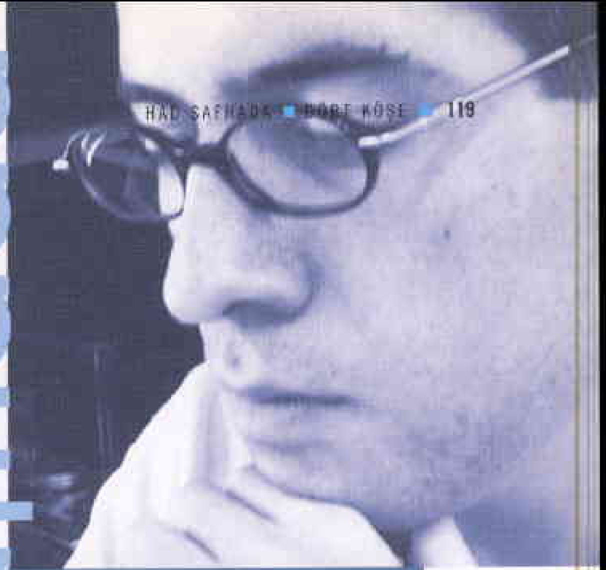
Bu modern çağda gidilmedik, görülmedik, resmi çekilmedik, haritası çıkarılmadık neresi kalmıştır ki şu küçücük dünyanın üzerinde bir insanın gidebileceği? Tüm bilgimiz, teknolojimiz, televizyonlarımız, video kameralarımız ve casus uydularımız yardımıyla etrafımıza ördüğümüz o sahte güvenlik ağı boğar onları. Modern çağın laneti onların üzerinedir, gidilecek, keşfedilecek bir karış toprak bile kalmamıştır. Ve onlar bilirler ki gidilebilecek her yere zaten insanlar ayak basmıştır. Özlemle bakarlar uzanıp giden ıssız yollara, ama her birinin sonunda bekleyen şeyleri az çok bilirler. Hiç gidilmemiş bir yol, hiç varılmamış bir şehir, hiç hayran olunmamış bir gökyüzü gecenin bulutsuz koynunda. Bunlara ihtiyaçları vardır işte o insanların. Ve sadece hayalleri vardır ellerinde onları ayakta tutan. Kendilerinden başka hiçbir insanın bilmediği hayalleri... ■ ■ ■



Hayır, PC Oyunları Ölmeyecek!

had safhada

PC oyun üreticilerinin çoğu tası tarağı toplayıp, konsol suları-na yelken açmak üzereler. Nedir bu büyük göçün nedeni?



Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

Abi, sen gerçekten Sinan AKKOL musun?! Hayır, kılık değiştirdim! Aslında Mustafa Topaloğlu'yum! Tövbe, tövbe!

Peki Maddog sen değil misin? Hayır çucuum, değilim, nereden çıkartıyorsun böyle safsataları?

Geçen ay 4. sayfadaki resmin bir garipti de... Bazı şahsiyetler ayın 28'inde "Al Sinan'cığım, yazı. Kusura bakma biraz geç kaldım bu ay, ekieki!!" diye ortama girince dayanamayıp web kameramı kemirdim de!

Genellikle bu kadar asabi misindir? Ne kadar asabi olabileceğimi Tuğbek ile Burak'a sorabilirsin. Onlar yakinen tanıştılar asabiyetimle geçen ay (web-cam kesmedi).

K Geçen ay PC oyun yapımcılarının neden giderek daha fazla konsol oyunu yapmaya giriştiklerini söylemiş ve PC oyun piyasasının giderek daraldığından bahsetmiştim. Bu ay da PC oyunlarının gücünden ve neden yok olmayacaklarından dem vuruyorum.

Geçen ayki köşe yazıma birçoğunuzdan tepki geldi. Ve ilginçtir ki hepsi de ortak bir dille yazılmış gibi. "Delirdin mi sen?! PC oyunculuğu ölür mü hiç?" temalı bu mailler iki şeyi çok net görmemi sağladı. Birincisi, geçen ay yazdıklarımın kendi görüşlerim olduğunu zannetmişsiniz, ama değiller. Geçen ay yazdıklarım, eskiden PC oyunu yapıp da artık konsollar için oyun yapmayı tercih eden oyun yapımcılarının fikirleriydi. Kendilerine daha çok para kazandıran konsol piyasasına neden sıcak baktıklarını anlatmaya çalıştım sizlere. Yani beğenseniz de, beğenmeseniz de, gerçeklerdi geçen ay yazdıklarım. Bakın Lucasarts'a, yıllarca mükemmel PC oyunları yaptıktan sonra çat kapı piyasadan çıktılar ve artık PC için oyun üretmiyorlar. PC'lerimizde yeni bir Grim Fandango, yeni bir Star Wars oyunu veya yeni bir Monkey Island oynayamayacağız. Çünkü son bir yılda yaptığı Pokemon tadındaki Star Wars oyunlarından, 8 yılda tüm Monkey Island serisinden kazandığının 5 katı para kazandı LucasArts! İşte geçen ay sizi uyandırmaya çalıştığım oyun endüstrisinin acı gerçeği buydu!



Ve işte, anılar defterinde kalan bir oyun daha. Lucasarts'la birlikte tarihin tozlu yaprakları arasındaki yerini alıyor.

Gelmeyin Üstüme!

Maillerinizden çıkan ikinci sonuç ise gayet olumlu ve beklediğim bir şey: PC oyuncuları, makinalarına fanatikçe bağlılar. O kadar ki, PC oyun piyasasının ölmesi ihtimalinden konuşmak bile içlerinde birşeylerin harekete geçmesine ve tepkilerini dile getirmek istemelerine neden oluyor. Ve bu noktadan da neden PC'nin asla Amiga'nın düştüğü duruma düşmeyeceğini ve oyunlarıyla birlikte tarih olmayacağına geliyoruz: Çünkü PC oyuncuları makinalarına bağlıdır. PC'lerini sadece oyun oynamak için değil, mail yazmak, Internet'te sürf yapmak veya yeni arkadaşlar edinmek, dönem ödevlerini hazırlamak ve genel olarak eğlenmek için kullanıyorlar.

Madalyonu Çevirin

Bütün oyun platformlarının oyunlarının görünüşleri kendine hastır. Playstation oyunları blok bloktur, Dreamcast oyunları plastik gibi görünür, Playstation 2 oyunları çok güzel gözükür ama hafif tırtıklı (bilenler için, anti-aliased) ve de yapay görünür. Az çok bütün oyunlarda bu grafik yapı ortaktır. Ama PC oyunlarının kendine has bir değişkenliği vardır. PC oyunlarını yapan kişilerin yaratıcılığı ve yeteneği oyunların görünüşüne de fark katar. Ayrıca, yaratıcılık konusunda PC oyunları bence hala konsol oyunlarından bir gömlek önde. Evet, Final Fantasy veya Resident Evil gibi oyunlar kendi türlerinde birer mihenk taşıdır, ama sonuç olarak gelişmiş bir FRP ve action-adventure'dırlar.

Mesela, türünün ilk örneği olan Commandos PC'ye çıktıktan iki yıl sonra Playstation'a çevrildi, çünkü mouse olmadan mantıklı bir şekilde oynanması mümkün değildi. Ve hala Sims, Homeworld, Black & White gibi yeni bir tür yaratmış olan oyunların konsol versiyonları hakkında en ufak bir haber bile yok. Çünkü bu oyunlar, yapımcılarının bütün yaratıcılıklarını katarak yaptıkları ve direkt olarak PC oyuncularını hedefleyen oyunlar. PC oyuncularının yaş ortalaması, konsol oyuncularına göre çok daha yüksek. Haliyle yaş ortalaması yüksek olan oyunculara oyun beğendirmek, küçük oyunculara beğendirmekten çok daha zor oluyor. Bu nedenle PC oyunlarına çok daha fazla emek sarfediliyor. Ama konsol oyunları genellikle ufak tefek değişikliklerle yeniden yeniden, sonra yeniden pişirilip küçük oyunculara satılıyor. Hemen bir örnek vereyim, PC oyun tarihinin en başarılı RPG serisi olan Fallout serisinden, dört senede üç oyun çıkarken, hiçbir özelliği olmayan ve son derece vasat bir konsol oyunu olan Army Men serisinden aynı süre içinde tam 16 oyun çıktı! İki sene içinde çıkan Pokemon oyunları ise çeşitli konsollarda neredeyse 80'i buldu! Ne demek istediğimi umarım anlamışsınızdır, PC donanımlarına para tuzağı diyen bazıları, konsollar için verdiğim bu rakamların ardındaki kapitalist düşünce yapısını bilmem farkedebiliyor musunuz!

Sakın yanlış anlamayın, amacım hiçbir konsolu veya konsol oyuncularını küçümsemek değil. Sadece PC oyunlarının benim gibi düşünenleri konsol oyunlarına göre çok daha fazla çektiğini söylemek istiyorum. Çünkü bir PC oyununda yaratıcılık ve harcanan emeğe değer verilir. Ama fabrikasyon bir şekilde oyun üretilen ve büyük çoğunluğunun gözünü para hırsı bürümüş oyun firmalarının elinde bulunan konsol oyunlarında bu inceliği göremiyorum, hepsi bu.

ejderhanın ini

Elalem gitti aya ...

Bu ay size sürpriz bir yazı yazmayı planlıyordum. Eğlenceli bir oyun yazacaktım size.

Fakat geçtiğimiz ay içerisinde oyun piyasası ve Türkiye de ki oyunculuk o kadar değişik aşamalara geldi ki bundan bahsetmeden yapamayacağımı fark ettim.

Bu ay dosya konumuzda da okuyacağınız üzere ülkemizdeki bilgisayar oyunları hakkettiği yere gelmek için önemli bir basamakta şu anda. Çıkan telif yasasındaki bazı boşluklara rağmen yasanın çıkmış olması bile çok önemli bir gelişme. Açıkçası ülkemde olmaması gereken şeyleri gördüğüm zaman bunları garipsemiyorum. Ama buna karşın olması gereken şeyleri gördüğümde ise garipser hale geldim. İşte Telif Hakları Yasası'nın çıkması da beni bir o kadar şaşırttı.

Ülkemde insana ve emeğe saygı gösteriliyor ve bu da kanunlarla korunuyor ha? Vay be Türkiye bu kanunu çıkartan ve peşinde koşan insanlarla gurur duyuyor ! Teşekkürler Türkiye! Yani artık benim ülkemde de oyun üreten insanlar olacak çünkü bu insanlar da emeklerinin hakkını alabilecekler. Artık benim oyuncum da yurtdışında ki serverlarda oyun oynayabilecek öyle mi yani? Şimdi ben bulutların üstünde mi uçuyorum yoksa bulutlar yeryüzüne mi indiler?

Bence bu kanun çıkmış olmasına karşın uygulamada işlemeyecek. Yani gene ülkeme korsan oyun girecek ve satacak. Dilerim önümüzdeki aylar beni utandırır.



Kral ölüyor... Yok mu ona bir yudum su verecek?

Nasıl online oyun oynanır?

Sanırım Türkiye'deki Online oynanacak tüm oyunları oynadım ve yurtdışındaki serverlarda da yeteri kadar tecrübem oldu. Buna göre şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki bizim yurtdışındaki oyunculardan hiçde aşağı kalır bir yanımız yok. Hatta çok daha becerikli olduğumuzu söyleyebilirim. Fakat yeni oluşan Online oyun kültürümüzün başından nasıl başlarsa öyle gideceğini düşünürsek bu konuda karamsar olmamamız gerektiğini düşünüyorum. Bugün Counter Strike, Unreal, Quake gibi 3D shooterların oynandığı serverlara baktığımda yurt dışındaki serverlara göre çok daha parlak bir yaratıcılık, takım oyunu, clan anlayışı ve yetenek gördüğümü söyleyebilirim. Özellikle şu en son yaptığımız turnuva bu tip oyunları seven kitle hakkında önemli gözlemler yapmamızı sağladı. Her oyunda olduğu gibi burada da tabi ki birkaç sivri ve diğer oyuncuların keyfini kaçıran hileci oyunculara rastlıyoruz. Fakat genel olarak çok olumlu bir hava yakaladık.

Gelelim Ultima Online'a. Bu oyunla ilgili önümüzdeki ay çok daha uzun bir yazı yazacağım. Ama şimdilik dar anlamda oyun anlayışından bahsetmek gerekirse öncelikle şunu belirtmeliyiz. Hiç kimse powerplayer denilen oyuncu türünün yalnızca bizde olduğunu sanmasın. Yurtdışındaki orijinal serverlarda da bir sürü oyunun olması gereken ruhuna aykırı oyun oynayan oyuncu var. Türkiye'de ki durum ise UO'nun Türkiye'ye orijinal paralı serveriyla giriş yapmamasından kaynaklanan bir eksiklik sonucu böyle. Oyunla ilgili daha önceden herhangi bir fikri olmayan oyuncular kopya CD'lerle girdikleri UO'yu doğal olarak bir Diablo gibi algıladılar. Ama buna karşın oyunun nasıl oynanması gerektiğini bilen oyuncular da bıkmadan doğru olanları öğretmeye çalışıyorlar. Bu konuda da umutlu olmaya çalışıyorum. Çünkü oyun temelde eski bir ara yüze ve grafiklere sahip olsa da ruh olarak son derece zengin bir içeriğe sahip. Üstelik orijinal serverlarda oynamadığımızdan bunu geliştirmek ve oynayıp kendimize daha uygun bir hale getirmekte elimizde.



Burak Akmenek burak@level.com.tr

Sence dünya nereye gidiyor? Valla giderken bana sormadığına eminim. Doğal olarak bu sorunun cevabını bilsem de fark etmez. Sonuçta hepimiz birer yolcuyuz bu durakta. (Çok mu felsefi oldu ne?)
En sevdiğin şarkı hangisidir? Hımm zor soru. Metallica Fade to Black, Depeche Mode Little Fifteen birde Mozart Requiem (Çok mu çeşitli oldu yahu?)
Bir UFO görsen ne yapardın? UFO'nun hareketlerine bağlı. Yani üstüme iniyorsa kaçarım tabi. Yok öyle duruyorsa ben de durur seyrederim. Ama bu bir kenarda durup sanki film seyrediyormuş gibi manasızca kavga seyreden adamlardan olduğum manasına gelmez. (Alakasız mı oldu acaba?)
Havalar da ısındı öyle değil mi? Ya evet bu beni çok mutlu ediyor. Havalar beni çok etkiler. Artık ince kıyafetler yani tişört, şort falan giyebileceğiz. Üstelik işin güzeli bunları kızlar da giyecek. (Biraz yaramazca mı oldu?)

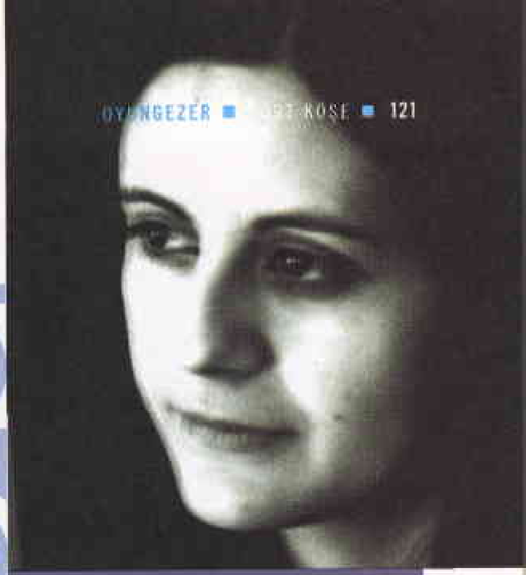
Bundan sonra ne olacak ?

Valla dediğim gibi bu ay ki yazım biraz ciddi oluyor bunun farkındayım. Hem sınavlarımın olduğu ay bu ay, hem de kriz patladı böyle olduk. Doğal olarak üstüne bir de Çekoslovakya Level'ı çıkartan arkadaşlarımızın sözü tuz biber oldu. Operation Flashpoint adlı oyuna katkıda bulunan oradaki arkadaşlarımızla Sinan'ın yaptığı bir konuşma sırasında adamlar çıkıp "Siz hala single player oyun mu oynuyorsunuz? Biz burada multiplayerdan başka oyun oynamıyoruz" demez mi? Gel de çıldırma. Adamlar devrimler atlatsınlar, soğuk savaştan çıksınlar sonrada internet alt yapıları öyle bir gelişsin, oyunculuk öyle bir aşsın ki adamlar bize bu cümleleri kuruversinler. Orada Level'ın Chip'ten daha fazla sattığını söylesem herhalde bana inanmazdınız, ama öyle işte. Sabah akşam Everquest, Asheron's Call oynamaktan adamlar bazen iş yapamıyorlar.

Dilerim onlar aya giderken biz hala Telekom'un yetersiz alt yapısından şikayet ediyor olmayız. Bunun yerine 3D gözlüklerimizi takım 3D shooter oynuyor oluruz. ■ ■ ■

kendime cevaplar

oyungezer



Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Bu ay ne yazdın? Nasıl yani, hemen buradan özeti alıp okumadan geçeceksin, değil mi? Yok, söylemem. Merak ediyorsan oku.

Bütün bir ay nasıl geçti? Zor soru... Zor olmasının sebebi geçen ayı Mart'tan ya da Şubat'tan ayıran çok fazla bir şey olmaması. İnsan sadece büyük sürprizleri unutamıyor galiba, gerisi hep aynı.

Hannibal hakkında ne düşünüyosun? Üzüldüm izleyince, yani hayal kırıklığı. Dr. Lecter hala ürkütücü ama en etkileyici olması gereken yemek sahnesi neredeyse komik.

O zaman hangi film iyi? Kaplan ve Ejderha. İzlemeyen birine anlatmanın mümkün olmadığı filmlerdir beni en çok çekenler. Kaplan ve Ejderha aynen öyle bir film.

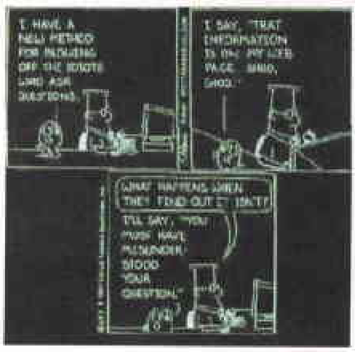
Mevsime itiraz etmenin anlamı yok ama en azından gözlerinizi korumak için taktığınız güneş gözlüklerinizin sizi baharın tehlikerine karşı savunmasız bırakmasına izin vermeyin

Bu ay girizgah yapamayacağım, zaten her şey ortada. Bahar sürüyor hala, herkese bir haller oldu, kimsenin iki dakika yerinde durası yok, ne olduğundan bile emin olunamayan bir takım tehlikeli ruh hallerinin peşine takılmış durumda çoğumuz. Yaz mevsimlerinin fazla sıcak geçmesini baharda insanların üzerinde biriken fazla enerjinin patlamasına bağlamak lazım belki de, tabii evrenin gerçeklerine dil uzatmadan. Neyse, benim önerim, kötü bir yaz geçirmek istemiyorsanız, neyin peşinde olduğunuzu bilmeseniz de onu kovalarken içinizdeki doğrulardan fazla uzaklaşmayın. Çok muhafazakar bir tavır bu ama galiba en faydalısı.

BROKEN SWORD III

Broken Sword III'ün yapılmaya başladığını duymuşsunuzdur, oyunun önceki bölümlerini oynayıp da unutamamış olanlar için iyi bir haber. Benim için de. Belki Monkey Island serisi kadar yaratıcı ve sürükleyici değil, o kadar fanatiği de yok ama adventure dünyasının en sevimli oyunlarından biriydi Broken Sword. Yeni hikayeyle ilgili hiçbir şüphem yok, yine günlerce anlamsız bazı bulmacaları çözmek için kafa patlatmak zorunda kalacağınız, sonuç alınca da bunu niye düşünemediğiniz için canınızın sıkılacağı neredeyse kesin. Ama umarım oyunu 3D yapmaya kalkmazlar çünkü Broken Sword'u sıcak yapan şeylerden biri de grafikleri bence. Tabii bu bakış açısının sebebi benim bir çizgi film düşkünü olmam da olabilir, belki de oyunun üçüncü bölümünün yapılmasının tüm sebebi budur.

Bu arada her tarafta E3 haberleri dolaşmaya başladı yine. E3'e gidenler yine iki konuda çok heveslenip sonra da ortada kalacaklar. Birincisi tanıtımı yapılacak yüzlerce oyun, ikincisi tanıtımların yapıldığı standlarda duran ve ortalıkta dolaşan yüzlerce E3 kızı... Sonuçta bu E3 en çok Max Payne'in tembel yapımcıları için iyi oldu bence, belki bu sefer biraz toparlanıp oyunu tamamlama aşamasına getirebilirler. Gerçi Gathering of Developers bu konuda hiç utanmadan "Haziran'da bitecek işte" gibi bir açıklama yaptı ama artık kimsenin inanası yok, benim de. Benim için bu yılın E3'ünü en ilginç yapan şeyse Maxis ve Sid Meier'in birlikte yapımına hazırlandığı bir Sim projesi. Detayları hakkında bir şey bilmiyorum ama "Civilization'ın babası ne yapsa güzel olur" şeklindeki uydurma atasözünden yola çıkarak önümüzdeki yıl için bu her şeyi sır oyuna şimdiden zaman yatırımı yapmaya hazırım. Yeri gelmişken, Sim'leri evden çıkarıp mahalle hayatının karmaşasına sokan SimsVille ve en başından beri hayranlarının hayalini kurduğu multiplay Sims, yani Sims Online da E3'ün enteresan olabilecek ilkleri arasında. Oyun tarafı böyle, E3 kızlarından da bahsetmek isterdim ama sanırım bana düşmez bu iş, nasılsa dergimizde bu konuda söyleyecek sözü olan fazlasıyla arkadaş mevcut.



DILBERT

Haberler böyle, bilgisayar oyunları dünyasında değişen fazla bir şey yok görüldüğü gibi. Sonuçta durmadan yeni oyunlar çıkıyor, aralarında bazılarını aylarca (yıllarca olduğu da rastlanmadık şey değil) bekliyorsunuz, sonra oynayıp unutuyorsunuz çünkü bu arada yeni bir şey duymuş oluyorsuz, falan. Son derece başarılı bir tüketim çemberinin içindeki yerlerimizde, "tükettiğin kadar varsın" itelemesiyle hamster'lar gibi dönüp duralım bakalım... Neyse, masalcı dede halet-i ruhiyesine girmek istemediğim için daha ileri gitmeyeceğim. Cumartesi ve Pazar akşamları saat 8'de Dilbert'ı izleyin diyecektim geçen hafta yazımı bitirirken ama unutmuşum, bu yazıda söylemeyi düşünüyordum ama çok fena bir şey oldu. Dilbert bitti. CNBC-e'de yayınlanıyordu ama bütün bölümleri bittiği için kaldırılmış. Tüketmenin can sıkıcı bir şey olduğunu az önce söylemiştim, değil mi? Olsun, bir daha söyleyeceğim işte, üstelik buradaki tüketmekle az öncekinin arasında pek benzerlik de yok aslında. Neyse, onun yerine Simpsons yayınlanmaya başladı, Dilbert'tan sonra bani hiç de sevindiren bir gelişme değil ama Simpson'larla ilgilenenleriniz varsa haberi olsun. Bir de aynı gece South Park var, aynı kanalda. Onu da atlamamanızı öneririm. Televizyondan Seçtiklerimiz köşesi de sanırım burada sona eriyor, dahası sanırım yazımız da burada sona eriyor, hatta bu satırlarla birlikte Nisan ayını da sona erdirmiş oluyoruz. Başa sarmak mümkün olmadığına göre, yola devam... ■ ■ ■

> «Benim için bu yılın E3'ünü en ilginç yapan şeyse **Maxis ve Sid Meier'in birlikte** yapımına hazırlandığı bir Sim projesi.»

inbox



Eeee, bu ay da benim elime düşmüş bulunuyorsunuz sevgili okurlar. Yine bu sayfalarda kafanıza takılan gizemlere engin bilgeliğimle ışık tutacak, sizlere hayat denen oyunun iç yüzünü gösterip ağzınızın açık kalmasını sağlayacağım. Nihahahaa, durmayın, devam edin okumaya ve aydınlanınnnn!...



Ugh LVL (The Clan)

İlk olarak Tuğbek abi'ye ve yandaşlarına selamlarımı iletmek isterim (Sizin kabilede yer kaldı mı?)

Şu aralar üniversiteydi cart the curt du başım ağrıdı ve bu nedenle pek oyun oynayamıyorum (ama bu dergiyi almıyorum demek değil tabii ki) ve sırada ilginç sorular :

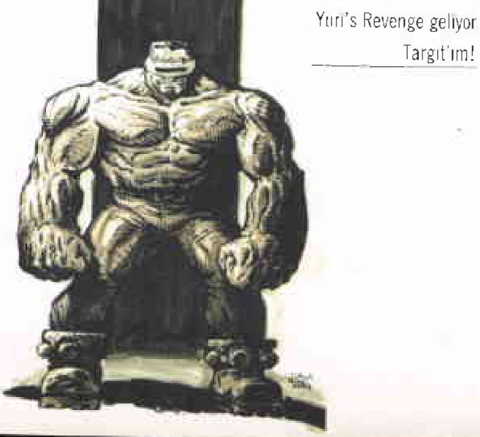
1) Piyasada dolaşan söylentiye göre CS oyuncularının başını ağrıtan bi olay varmış ve bu genellikle Navy yandaşlarının sorunu olarak gündeme geliyor, sorunsa şu ; 3-1 (MP5 Navy) bazen ve hatta sık olarak tutukluk yapıyormuş. Tabii ki bu da ölümlere yol açıyor ve hatta bazen de dolmamakta ısrar ediyormuş. Dolayısıyla su tabancasıyla rush yapmak gerekiyor, bu konudaki bilgilerinizi aktarmanızı dilerim.

2) Red Alert 2'nin patch'ini yüklerken sorunla karşılaşıyorum. Bu sorun gerekli hard disk boşluğunun olmadığı hakkında fakat belirtildiğinden fazla boş yerim var, bu konuda ne yapabilirim?

3) Her ne kadar hileden nefret etsem de şu CS'nin skin hilesi nasıl yapılıyor bir açıklayabilir misiniz?

Şimdilik saçma sorularıma ara veriyorum gelecek mailimi bekleyin.

Turgut Can KARA
[SeT]Dark_Soul
turgut_can_k@hotmail.com



Sen ilkinin yamasını kuradur. Red Alert 2: Yuri's Revenge geliyor Targıt'ım!

Merhaba Targıt,

Heh heh, ne ilginç di mi, ismini bir İngilizce okutunca bu şekil telaffuz ediliyor. Bunun İngilizce de "hedef" anlamına gelen "Target" ile aynı okunuşa sahip olması sadece bir rastlantı gibi görünebilir tabii. Ama sen mektuplarına "Tuğbek ve yandaşları" şeklinde girişler yapmaya devam ettiğin sürece olasılık yasaları da aleyhine işlemeye devam edecektir kanaatindeyim. Gelelim sorularına;

1- Gerçek hayatta eline hiç MP-5 aldın mı Targıt? Ben de almadım, sadece M-1, 7.65 Kırıkkale, ve birkaç av tüfeğiyle ateş ettim. Sinan ise G-3, çeşitli çapta havanlar, geri tepmesiz top ve el bombası atmıştır. Eh, adam ne de olsa çavuş. Bu da şu demektir, sanal alemde silahın tutukluk yapsa noolur, yapmasa noolur? Önemli olan gerçek hayatta tıkır tıkır çalışsın, yeter. OK?

2- Bak Targıtım, okurum, sorun şu ki Windows birşeyler çalıştırırken öküzsel boyutlarda takas dosyaları açar sabit disk üzerinde. Ve çöp tenekesi ya da benzeri uygulamalar için ayrılmış alanlara da erişmez, noolur noolmaz deyü. Sen ilk iş çöp tenekesine ayrılan alanı yüzde 1 miktarına düşür, bir de artık oynamadığın bir oyunu felan kaldır. Göreceksin derdin kalmayacak. Comprende?

3- Bu konuda seninle hemfikir sayılırız Targıtım, cankaram, ben de hileden hoşlanmam. Özellikle böyle adi hilelerden. İnsanlar başkalarına yenilmeyi hazmedemiyorlarsa oyun da oynamamalılar bence. O yüzden hile olayına hiç girmiyor, pisti pas geçip dağların üzerine doğru yükselerek gözden kayboluyorum.

Kal sağlıcakla...

Kim demiş NFS: Porsche araba yarışıdır diye? Saçmalamış canım, düpedüz beyzbol bu! İnanmazsanız bakın, adam home-run yapıyor. Yapmıyor mu?

Sevgili Level;

Çok iyi bir dergisiniz gibi selam sabah faslı ile uğraşmadan direk sorulara ve isteklere geçiyorum. (iyi bir dergi olduğunuz malum artık bahsetmeye pek gerek yok.)

1-Dejavu oyun olayını sizden okudum. İlgili sayfaya gittim. Bence tamamen sallama bir olay. Sadece dikkat çekilmeye çalışılmış ve bence de bu konuda başarılı olunmuş. Yani Haziran ayını iple çekiyorum anlayacağınız. Ne tür bir bahane ile karşılaşacağız çok merak ediyorum.

2-Şubat 2001 sayısında en iyi yarış oyunu var en iyi spor oyunu da var ancak oyun tanıtımları bölümünde 4x4 oyununun türüne spor yazmışsınız. Büyük bir ihtimalle yanlışlıktır. Yoksa koskoca jeep yarışı spor olur da Porche 2000 oyunu yarış olmaz dimi?

3-Daha kötü oyunlara bile %50 %60 veren bu dergi neden acımasızca Project IGI →

outbox

oyununa %30 verdi?

4-Mega Emin türü ICQ olayına sizler diğer editörler neden girmiyor acaba?

5-Oyunların bazıları beyaz sayfaya bazılarını ise oyunla ilgili arka fon yaparak tanıtıyorsunuz. Bence çok güzel bir hava veriyor böyle tanıtımlar artarak devam.

6-Verdiğiniz posterler çok güzel ama biraz daha büyütürseniz iyi olur.

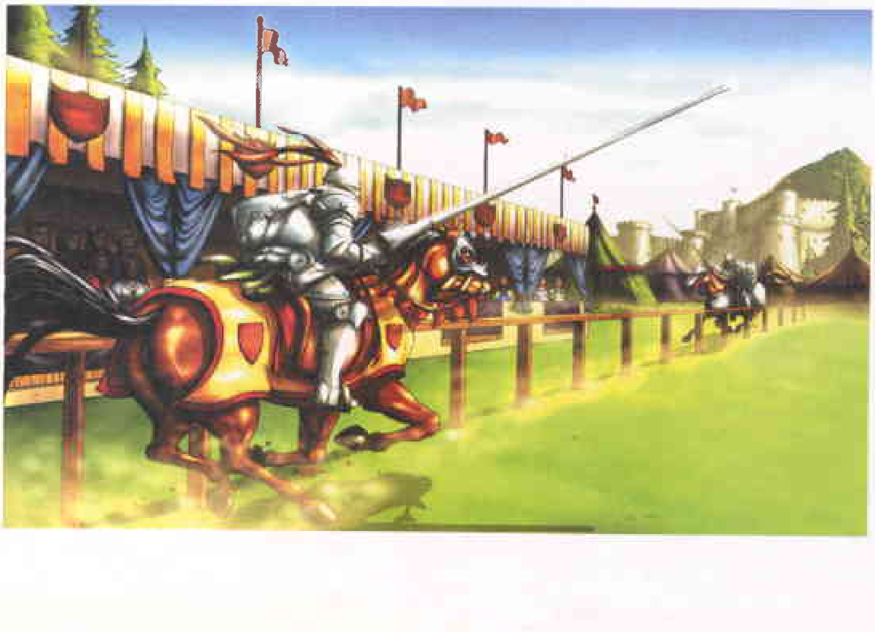
7-Level'i en iyi kim hangi sözle açıkladı böyle bir anket vardı ve sonucunu öğrenemedik.

8-Derginizin iki tane (Ocak-Nisan 2000) sayısını alamadım. Geçen banka aracılığı ile alayım dedim. Bu iki sayının fiyatı 3 milyon ve banka bana (adını yazmıyorum o adi bankanın) 4 milyon karşılığında havale yapabileceğini söyledi. Gözlerim pörtledi. Daha kolay (ucuz,makul) bir yolu yok mu bunun?

9-Cem neden gidiyor? 9 ay önce Sinan askere gidince Cem onun yerine geçti. Şimdi Sinan geldi o gelince yer bulamadığından mı ya da anlaşamadıklarından mı acaba Cem ayrılıyor? Yani bir Level iç çatışması söz konusu mu acaba?

Hepinize bol başarılı ve yenilikli 14 Şubat'ta geçirdiğiniz gibi günler dilerim.

Cinemaware ne güzel de coştu birden! Yine Defender of the Crown oynayacağız, 1.5 sene sonra...



Selam İsimsiz Kişi,

Şuraya adını yazsan ne hoş olurdu, değil mi? Ama karar verdim, bir daha isimsiz mektupları süper ilginç bile olsalar koymayacağım bu sayfalara. Neyse, bu defalık müsamaha gösterip sorularına kafadan dalıyorum. Bakalım ortamı ne şekil yarıp atmışsın...

1- Bilmiyorum, dediğin gibi bence de en iyisi söz verilen tarihin gelmesini beklemek. Ondan önce bir lakırdı etmek lüzumsuz olur bence.

2- Yazarların kafası karışıyor bazen, ama senin kalkıp bunu tepemize kakman gerekmez herhalde, ne dersin?

3- Basit, çünkü Project IGI pek çok şey olduğunu iddia eden, ama sinir bozmaktan başka bir halt beceremeyen rezil bir oyun müsveddesi. O oyuna 30 bile fazla bence.

4- Emin geveze herifin tekidir, dergiye geldi mi çenesinden herkese gına gelir. Ne zaman toplantı yapsak herkesi susturup sadece o konuşur. Haliyle ICQ üzerinde de çenesi durmuyor ve kafasını şişirebileceği kimseyi kaçırmak istemiyor. Biz diğer yazarlar o kadar geveze değiliz. Ahahahaaa...

5- Olur, seni mi kıracaz okurum, isimsizim.

6- Aslında 4000 metreye 2500 metrelik mükemmel bir poster projemiz vardı. Ama hesap yapınca gördük ki, poster ancak 345643 sayı sonra tamamlanabilecek. Biz de vaz geçtik. Hıh hıh hıh....(YALAAANNNN!!!)

7- Bu satırları okurken dön eski sayılara bir daha bak bakalım.

8- İstanbul'da oturuyorsan atla gel elden verelim. Adres künyede var nasılsa, çok kolay bir yerdeyiz.

9- Level içi bir çatışma yok, asla da olmadı. Sadece olası tüm adayların askerlik durumları müsait olmadığından YİM rütbesini bir müddet Cem taşıdı. Ancak o da başka planları olduğundan en başından bunu sadece geçici yapacağı koşulunu öne sürmüştü. Haliyle Sinan gelince Cem rütbeyi ona geri verip kendi rotasında yürümeye devam etti. Olay bu kadar basit ve açık. Ayrıca YİM olmanın ne avantajı ne de zevki var. Sinan bazen baskıdan bunalıp öyle boş boş bakınıyor. Yani ortada uğrunda çatışılacak bir numara yok. Heh heh heh...(Yaşasın editörlük!) Sana da başarılar. Ama bir daha adını yaz be güzelim...

Sim sana,ey forum köşesine bakacak şahıs.

Nasılsınız?dergimizde büyük gelişmeler oldu galiba geçen ay. Bir kaç önerim olacak size.

1) Valla bence şu Strateji Ustası köşesini siteden yayınlasanız ve ürün incelemeyi verdiğiniz CD'ye aktarsanız ve bunun gibi değişikliklerle dergide artakalan sayfaları daha iyi bir şekilde değerlendirseniz, daha fazla haber, kültür gibi yada daha değişik şeylere. Dergimiz çok daha lezzetli olacak. Yeme de yanında yat misali. 30 günde oku oku bitmez. Bir Serpil abla mı desem, hadi öyle diyim, daha açık birşeyler yazsa da bizde anlaşak...:)))

2) Bol bol test yapsanız, anket yapsanız... Ödül verseniz, CD'nizde yeni gösterime çıkmış filmlerden kesitler verseniz...Turnuvalar düzenleseniz.. Var ya acayip satmaya başlarsınız.Değil mi ama?

3) Ve ayrıca bu kaçıncı mailim bilmem ama artık yayınlasanız.

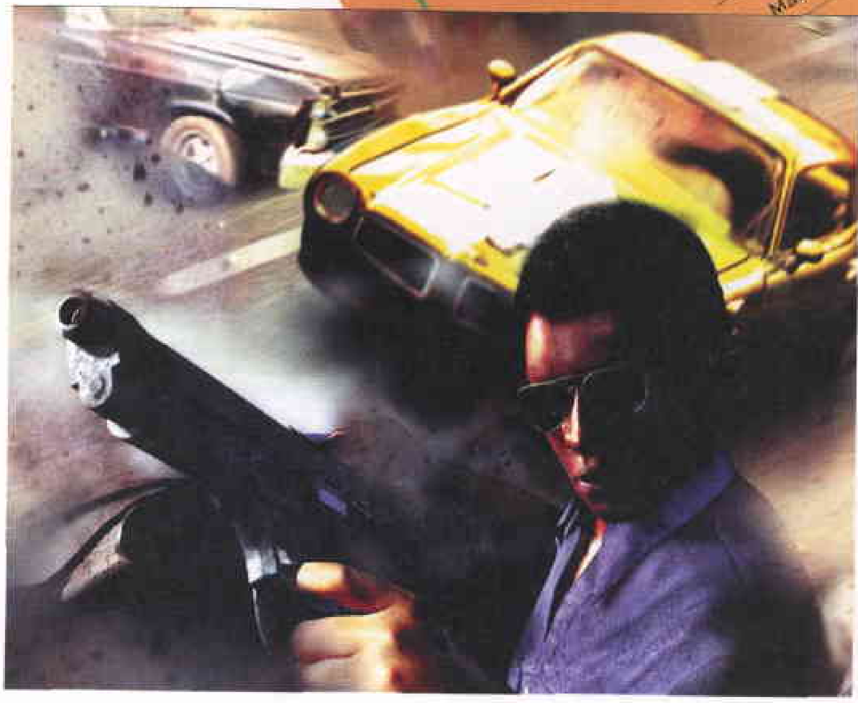
4) Oyun yapma işine girişmişsiniz. Tebrik ederim artık yavaş yavaş kıpraşmalar oluyor ülkemizde, oyun yapılmaya başlanıyor. İnşallah iyi bir oyun olacak ama şu var ben hayatımda strateji oynamış değilim. Hoşlanmıyorum.

5) Hileler kısmında NFS Porsche şifrelerini de artık verseniz.

6) Bakın dergimizin adı Level, nedir? Seviye. Yani her geçen ay daha da hızlanmak. Çıtayı her geçen ay yükseltmek. Siz bu reformları her ay yapın ben artık bundan

inbox





Psst, Burak. Duydum ki Driver'da garajdan çıkamıyormuşsun. Sana yardım ederim, ama bir bedel karşılığında...

sonra 5 yerine 10 kere alıcam. OK?... Başarılarınızın, reformlarınızın devamını dilerim.Ne olur yaw yayınlayın. AAA AYIP AMA KAÇ OLUYOR.. Eywallah...

ERKAN YANBUL
yanbul@yahoo.com

Sana da selam Erkansal varlık,
Bu aralar mektup köşesi kesintisiz olarak benim kontrolüm altında gördüğün gibi. Eh, birinin yapması lazım, di mi? Neyse, ahacık sorularına cevaplar, bak bak ağla;

1- Yavrum bi dur, deli misin nesin? Oh ne iyi, onu CD'ye atalım, bunu siteye atalım, şunu ek yapalım. E sonra nasıl dolduracaz da nasıl basacaz biz bu canına yandığımın dergisini? Serpil ablanın yazılarına gelince, valla ben karışmam, herkesin tarzı neyse öyle yazar. E kızın tarzı da bu, yersen yani.

2- Ne akıllı bir adamsın yaw sen böyle, her tarafından zeka fışkırıyor resmen! Biz bunları nasıl düşünemedik ki, tüh kafamıza!

3- Vay be, demek çok sıkıldın mektuplarına cevap alamamaktan? Ama tabii, bize günde yaklaşık kaç yüz mektup, mail, faks, zart, zurt geliyor, haberin yok ki? Bir gün arayıp sordun mu "Baba nasılsınız, bir şey lazım mı?" diye, bir kere olsun bir kilo baklava yaptırıp ziyaretimize geldin mi? Yok! Onu yapın, bunu yapına gelince gırla ama! Oooof of!

4- Valla bana bakma, ben oyunla felan ilgili hiçbir şey bilmiyorum! Zaten işim başımdan aşmış...

5- Olur, söyledim elemanlara bakacaklar icabına. Hilelerin yani...Heh heh heh...

6- Lam ben de senelerdir düşünüyordum, "Yaw biz Level çıkarıyoruz ama, Level ne demek ola ki?" diye arpacı kumrusu gibi, demek anlamı oymuş. Vay canına! Vay Canına! VAY CANINA!

Şşşşş, bak yayınladık işte, kıpraşma ordan öyle, gözüm takılıyor. Yazmaya devam et!...

Merhaba LEVEL!

Merhaba! Ben 12 yaşında strateji manyağı bir oyuncuyum. Özellikle Starcraft, Red Alert ve Homeworld serilerini çok seviyorum. Bu size ilk mailim ama derginizi 98'in başından beri takip ediyor ve beğenerek okuyorum. Başarılarınızın devamını diliyorum... Türkiye'de ender olan oyun dergilerinden birisiniz, Sinan abinin dediği gibi siz ve Türkiye'deki diğer oyun dergileri "Son Savaşçılar"sınız. Evet, şimdi sorulara geçelim;

1- Starcraft 2'den veya yeni bir Expansion Pack'inden haber varmı?

2- Homeworld 'ün devamı ne zaman çıkar?

3- C&C Renegade desem, harika oyun desem, sıktı artık desem, yeter desem, ne zaman çıkar desem?

4- Black & White denen o muhteşem oyun tamamlanmış, peki Türkiye'ye ne zaman gelir?

5- Bu sorum Gökhan abi ve Batu abiye ; Siz son sayılarda hep FRP hikayeleri anlatıyorsunuz iyi de, ben ve arkadaşlarım FRP 'yi daha yeni yeni tanıyoruz...

6- Warcraft 3! Orclar ve İnsanların bitmek tükenmek bilmeyen kan davası! Ayrıca oyunun da bitmek tükenmek bilmeyen çıkış tarihi! Peki ne zaman çıkacak bu oyun ya?

7- Robin Hood Defender of the Crown tahminen ne zaman çıkar?

8- Sayfa yapısı felan iyi de bir aralar fotoromanınız vardı, pek de güzeldi! Sanırım Cem abi hazırlıyordu. Acaba fotoromanı yeniden çıkartmayı düşünüyor musunuz?

9- Eylül 2000 sayınızda küçük bir filminiz vardı....Eee, filmin devamı nerde?

10- Bu millet ne zaman bıkacak şu Counter-Strike denen illetten? Tamam iyi oyun hoş oyun ama belli bir süre sonra sıkıyor yahu!

Oh be, sorular da bitti... Bu arada, Mart sayınızda verdiğiniz Red Alert 'in Strateji ustası benim ve birçok kişinin çok işine yaradı, teşekkürler! Maddog 'un kim olduğunu anladım. Neyse, çalışmalarınızda başarılar ve bol oyunlu (özellikle de strateji) günler dileğiyle! Bye & Smile

Ozan "RANGER" Korkmaz

Selamlar Korkusuz Ranger!
Heh heh, ben çocukken "Ranger" denince aklıma Nevada Rangerları ve Yüzbaşı Tommiks gelirdi, ama şimdiki nesil bilmez o elemanı. Hey gidi hey, neyse işte cevapların, sıcak sıcak oku soğumasın, he mi evlatçım?

1- Starcraft için yeni bir görev pakedi çıkmaz artık bence. Starcraft 2'ye gelince, Blizzard onu ancak Warcraft 3 çıktıktan bir sene felan sonra piyasaya →

outbox

sürer, ben olsam öyle yapardım.

2- En son Homeworld 2 yapılıyor diye duydum, ama Sinan mı söyledi, yoksa ben rüya mı görüyordum, orası pek açık değil. Sinan rüyamda söylemiş de olabilir bak, ak sakallı YiM misali...

3- Az kaldııı, bu yaz çıkacak.

4- Sanırım bu sayıdaki incelemeyi görmüşsündür, eh bu da oyun çıkmış demektir.

5- Hah, buyur, bir yeni başlayan daha geldi. Hoş geldin evlat, bu yol seni uzak ufuklara götürecek. Ama sabırlı ol ve dinle. Abilerin arada bir sana olayın özünü verecekler.

6- Onun da bu kış çıkması bekleniyor. Blizzard genellikle az ama öz oyun çıkarır, o yüzden beklemeye pek itirazım yok doğrusu.

7- Bak o dediğinin çıkması birbuçuk sene felan daha alabilir, sabırrrr...

8- Var kafamızda birşeyler ama herşeyi yapmaya zamanımız olmayabiliyor.

9- Ne filmi? Hangi film? Yattı film, uyudu. İnek içti.

10- Valla CS beni uzun zaman önce sıktı, doğrusu millet o kadar delirecek ne buluyor anlamadım. Zevk meselesi demek ki.

Neyse, cevaplar bitti, oh be! Ben de sana bol oyunlu günler dilerim. Ama arada başka türleri de dene, çeşitlilik hayatın özüdür.

Sevgili Level Çalışanları,

Sizi derginiz açıldığından 1 sene sonra takip etmeye başladım. O da yanılmıyorsam 1453 yılları gibiydi. Hatta o sıralar İstanbul fetih edildiği halde derginizin basımını zorda olsa aksatmaması, gerçekten büyük bir onurluluktu. Bu yüzden sizi bu azminizden dolayı kutlarım. Neyse eskilere dönmeyelim. Derginizin şimdiki aboneniz ve fanatiğinizden sim. Sorularım:

1) Siteniz çok güzel olmuş ama içeriği biraz daha genişlese iyi olur. Örneğin oyun demoları koyabilirsiniz.

2) Şu site yapmak için kullanılan bir kaç FTP mi mtp mi ne öyle bişiler varmış. Hatta bi tane Cute FTP diye bi program yükledim. Ama nasıl kullanılacak bilmiyorum. Bu yüzden bunu bana mail ile nasıl olacağını yazarsanız, büyük sevap işlersiniz. (ben bunu çok beklerim ama)

3) Sizden çok şey istedim ama sitenizde ya da derginizde bi FLASH (flash player) dersi verseniz iyi olur. Bakın bunu bi tek ben değil, çevremdeki çoğu arkadaşım istiyor.

4) Driver'da (oyunu yeni aldığım için bilmiyorum) şu ilk bölümde, hani otoparkta başlıyo ya, ha işte orasını nası geçeceğimi anlatır mısınız?

5) Bakın hani bu wav dosyalarını MP3'e çevirmek için yapılan programlar var ya onları nerden bulabilirim. Veya CD'nizde verseniz ii olur.

6) GTA2'nin demosunu yükledim ama oyunu başlat dediğimde tam açarken 'keyboard type not handled' hatasını veriyor. Bu hatadan nası kurtulabilirim.

7) Bakın Valla son sorum. Ya bir de mesela kasetten bi şarkı çekeceğiz bilgisayara. Bunun için Windows'un ses kaydedicisi olmuyor. Hani diyorum ööle programlar warsa nerden bulabileceğimi söyleyin. Cevabı çok uzun sorular sordum galiba. Bu yüzden özür dilerim L ama cevaplarsanızda çok sevinirim J. Başarılarınızın devamını dilemek kaydıyla hoşçakalın!

Eminem Burak
eminem_burak@hotmail.com

Sevgili Emine,

Ne, Emine diil de Burak mı olacaktı? Hadi ya? Pardon valla, uykusuzluk işte. Nıhahaha, sen kalkıp gökkuşağı renkli arka plan üzerine morcivert fontla mail yazarsan ve gözlerimi bozarsan, ben de böyle intikam alırım işte. Yavrum zaten gözlerim davul gibi şişmiş ekrana bakmaktan, bir de siz böyle acayip mektuplar atmasanız olmuyor mu? Rica ederim ama yani! Al sana cevaplar:



Max Payne'in sonbaharda ve ilk önce Playstation 2'ye çıkacağını biliyor muydunuz?

1- Eminem, Burakım, zaten CD'de veriyoruz ya en son oyun demolarını, daha ne istiyorsun? Ha sen telefon faturanın yeterince kabarmadığından şikayet ediyorsan o başka, ona biz bir şey yapamayız. Azmedeceksin, çalışacaksın, telefon faturana sıfırları sen ekleyeceksin artık.

2- Aman aman, senin kafan iyice karışmış! CUTE FTP ya da benzeri FTP programları Web sitesi felan hazırlamakla alakalı değildir ki! O programlar FTP sunucularına bağlanıp hızlı bir şekilde veri alışverişi yapmaya yararlar. Site yapacam diyorsan sana Microsoft Frontpage veya Macromedia Dreamweaver lazım.

3- Burakım, güzelim, benim canım okurum, yapma gözünü severim! Oyun dergisinde yazılım dersi verildiği dünyanın hangi ülkesinde görülmüş? Bu işler Chip gibi dergilerin ilgi alanına giriyor, lütfen!

4- Valla orada yapman gereken adamın senden istediği hareketleri arabanla seri bir şekilde başarmak. Bu da senin becerine kalmış bir şey. Ben beceremedim.

inbox





5- Benzer programları Internet üzerinde ya da Chip CD'lerinde bulabilirsin.

6- Sorun basit, oyunun demosu Türkçe klavye ayarlarını tanımıyor demektir. Denetim Masası'ndan Klavye seçeneğine gir ve ayarı İngilizce olarak değiştir. Bu sorunu halletmelidir, etmezse şansına küs.

7- Bak sen Internet'e bağlan, sonra da www.tucows.com adresine bir uğra. Orada bu tür yazılımları Shareware olarak bulabilmen mümkündür. Hadi bakalım, cevapladım sorularını, şimdi şen kahkahalar atarak hayata devam edebilirsin.

Sevgili Level;

Öncelikle derginizin yeni dizaynından dolayı sizi kutlarım. Gerçekten 1,5 senenin ardından lazımdı yani. Kusursuz olmasa da eskisinden çok daha iyi bir dizayn. Teşekkür ederim. Gelelim eleştirilere ve önerilere;

1- Derginin 2. CD adı altında verdiği tam sürüm oyun olayını bu ay kesmeniz iyi olmuş. CD yi alanların da çoğunun oynamadığı ortadaydı. Şu ekonomik kriz ortamında size de şurup gibi gelmiştir zaten.

2- Hemen sevinmeyin. 2. CD'yi hiç vermeyin demedim. Tam sürüm oyun yerine eski Level Multimedia CD'lerine devam etseniz iyi olur.

3- Dergi bu ay 139 sayfa. Normalde 146 sayfaydı. 7 sayfa kayıp. Ne oldu o canım 7 sayfaya?

4- Kapak tasarımınız gayet başarılı. Bu tasarım biçiminden kopmayın.

5- Dergideki Level CD bölümünü kaldırın. Yerine ne bileyim daha mantıklı bişeyler



koyun. Belki 2 sayfa daha mektup bölümü. Belki iki sayfalık bir inceleme.

6- Posterlere büyük boy kıvamında şiddetle devam etmeniz taraftarıyım.

Dedikten sonra yazımı şimdilik bitiriyorum. İnşallah bu ekonomik krizden yüzünüzün akıyla çıkar ve Level dergisi olarak sonsuzluğa doğru bir adım daha yaklaşırsınız. Byeee..

Taner CANDEMİR
MERSİN

Sevgili Taner Kardeşim,

Mektubunu aldık, yeni tasarımı beğendiğini duyduğumuza çok sevindik. Elimizden geleni ardımıza koymuyoruz gördüğün gibi, ama sorun şu ki elimizden pek fazla bir şey gelmiyor genellikle. Yoksa, üh-hüüüü, neler yapmayız ki?! Neyse, palavrayı kesip cevaplarına geçiyorum, oku Taner oku, cevapları oku:

1- Bak o verdiğimiz oyunları kimsenin oynamadığını söyleyerek kendine dindar bir tavır sergiliyorsun. Çünkü bize gelen pek çok mektup, özellikle büyük şehirlerden uzakta yaşayan çoğu insanın Level sayesinde oyun yüzü gördüğünü apaçık anlatıyor. Doğru, biz şimdilik tam oyun verme projemizde değişiklikler yaptık, tamamen iptal etmedik ama geçici olarak askıya aldık. Krizden kurtulabilmek için yaptık bunu. Fakat bu sandığın kadar iyi olmayacak. Korsan CD'lerin de bir hayli ayağı kesildiğine göre, artık çoğu insan için oyun oynamak imkansızlaşacak.

2- Maalesef, ikinci CD olayımız şu ara askıdadır, oyun ya da değil farketmez. Sonuçta biz o büyük, gösterişli, kasasının dibi olmayan medya devlerinden (!) biri değiliz, ve ayakta kalmak için hesabımızı iyi tutmamız gerekiyor.

3- Sinaaaan, bak ilk defa oturup sayfaları sayan bir okurla karşı karşıya geldik. Naapalım bu elemana bir güzellik olarak? Hmmm... Sinan diyor ki, bu krizde sana madalya takmak dahil hiçbir güzellik yapamazmışız. Eh, sen anla artık.

4- Kapak tasarımında önemli olan dinamizm ve çekicilik, yani aklımıza daha iyisi geldiği anda bizi kimse tutamaz. Sen bile tutamazsın, yıldızlar tutamaz! Iyk, nerden yapıştı dilime bu şarkı yaw?

5- Senin mantıksız bulduğun o bölüm dergiyle beraber CD verildiği sürece yayınlanmak durumundadır, kaldırılması söz konusu değil yani. Ama bak bu ay hem mektupları iki sayfa artırdık, hem de senin mektubuna yer verdik. İyi olmuş di mi?

6- Bak poster, poster diye kastırıyorsunuz bizi, sonunda birgün ev ev dolaşıp verdiklerimizi harbiden asıyor musunuz kontrol edeceğiz. Asmayan okurlara da zorla Tele Bilmemne türü programlar seyrettirip cezalandıracağız, o olacak!

Evet, işte cevapların, artık krizden mi çıkarız, yoksa kriz mi bizim kırkımızı çıkarır, orasını zaman gösterecek. Ama ben umutluyum yaw...(Dikkat! Polyanna moduna geçilecek, GEÇ!)

Sayın Level yardım bölümü yetkilileri,

Derginizi yaklaşık 4 yıldır takip etmekteyim. Bu sizlere gönderdiğim ilk e-mail sorusu ve dikkate alınmasını umuyorum.

1) Kısa süre önce bilgisayarıma SIMS LIVIN' LARGE adlı oyunu kurdum. Yükleme sırasında bana AOL 5.0 adındaki programı yüklemek isteyip istemediğimi sordu. Ben ➔

outbox



de daha sonra silmek niyetiyle buna tamam cevabı verdim. Fakat bu program yükleme sırasında sistemime birçok neye yaradığı belirsiz .dll ve buna benzer dosyalar ekledi. Ayrıca bazı sistem dosyalarının benim sistemimde başka birer versiyonu olduğunu söyleyerek "Bunları korumak ister misiniz?" diye bir de soru sordu. Ben korunmasını istedim. Yükledikten sonra bilgisayarı yeniden başlattığımda masaüstümde bir "AĞ KOMŞULARI" simgesi oluştuğunu gördüm. Bunun üzerine ben de sinirlenip programı (AOL 5.0) sildim ve yeniden başlatmam isteninde kabul ettim. Fakat şu "AĞ KOMŞULARI" simgesi hala oradaydı ve çok muhteşem bir şekilde sinir bozucu bir vaziyetteydi. Çünkü şu an benim bilgisayarıma bağlı herhangi bir başka bilgisayar YOK!
Bu derdime bir çare söylerseniz çok memnun olacağım. [biraz uzunca bir açıklama oldu ama kusuruma bakmayın ;)]
2) Bir süre önce biraz nostalji olsun diye bilgisayarıma "PANDEMONIUM" adlı oyunu kurdum. Bu sırada bilgisayarda derginizin CD'sinden aldığım DIRECTX v8.0 programı yüklüydü. Ancak oyun sırasında adamım bir yavaşlayıp bir hızlanarak hareket ediyordu ve bu durum kontrolü çok zorlaştırıyordu. Daha sonra bu oyunu daha düşük DIRECTX versiyonlu farklı bir bilgisayarda denedim, ama normal çalışıyordu. Hatta bu bilgisayar benimkinden daha düşük donanıma sahipti! Bunları bilginiz olsun diye yazdım ve eğer bu konuda bilginiz varsa rica ediyorum.
3) Derginizde oyunlarla ilgili çok çeşitli resimlere yer veriyorsunuz. Bunları kendiniz Internet'ten mi buluyorsunuz yoksa oyun üreticileri tarafından mı gönderiliyor? Sorularıma cevap vermenizi umarak e-mailimi bitiriyorum. Saygılar sunuyorum.

erhaneker@postmail.com

Sevgili Erhan Kardeşim,
Özellikle mektubunun giriş kısmını dikkate alarak sana şu teşhisi koyuyorum ki kafan feci karışmış. Çünkü bizim dergide asla "Yardım Bölümü" diye bir bölüm olmadı. Ya da ben bunadım. Ama sanmıyorum, hafızam genellikle pek zayıf değildir.

Neyse, şimdi hemen sorularını yanıtlayayım, merakta kalma:

1- Senin bılgisayarına başka bir bilgisayar bağlı olmayabilir, ama bu önemli değil. Çünkü sen AOL kurmuşsun. AOL nedir? America OnLine adlı internet servis sağlayıcısının adıdır! Bu şirket Amerika çapında çok büyük bir servis sağlayıcısıdr ama ülkemizle bir alakası yoktur. İşte sen o firmanın özel yazılım pakedini kurmuşsun, olay bundan ibaret. O yazılımı kaldırabilirsin, ayrıca Ağ Komşuları simgesinin masaüstünde durmasının da bir zararı yoktur. Sinir yapma durduk yerde kendine yani.
2- DirectX bizimle alakalı bir şey değil, o doğrudan Microsoft'un marifeti. CD'ye koyuyoruz, çünkü o olmadan Windows altında oyun filan çalıştıramazsın. İki sürüm arasındaki farka gelince, maalesef kişisel gözlemlerimden de iyi biliyorum ki özellikle DirectX 8 kurduktan sonra çoğu eski oyunu çalıştırmak ya çok zor, ya da hiç mümkün değil. Çünkü iki sürüm arasında çok fark var ve korkarım DirectX 8 geriye dönük uyumluluğa sahip değil. Bunun çaresi mi nedir? Bilgisayarı satıp bir oyun konsolu almak. Derdim, ama Microsoft o işe de el attı. Yani kaçabilirsiniz, ama saklanamazsınız.
3- Oyunlarla ilgili resim ve çizimler bize birkaç kaynaktan gelir. Biri yapımcı firmanın ta kendisi, diğeri ise Internet üzerindeki bazı sitelerdir. Ancak incelemesini yaptığımız oyunlardan oyun içi görüntüleri çoğunlukla kendimiz alır ve seçeriz.
İşte ilk mailine yanıt aldın, umarım mutlu olmuşsundur. İyi bak kendine.
Vay be, şundan bundan konuşurken sayfalar akıp gitmiş, haberim yok! Sanırım bu aylık da olayı bağlamanın ve tekrar yollara düşmenin zamanı geldi. Nereye ve niye gidiyorsak artık. Laf ola, torba dola, yazmamazlık etmeyin, gazabıma uğrarsınız! Yüzünüzden de gülücük eksik olmasın, dövmekten beter ederim yoksa! Kalın sağlıcakla...

Mad Dog



Bize Yazın

Adresimiz: Piyalepaşa Bulvarı, Zincirlikuyu Cd, Ün İş Merkezi, 231/3 80380 Kasımpaşa İSTANBUL
Posta Kutusunda yayınlanmasını istediğiniz mektuplarınızı e-mail yolu ile gönderiyorsanız, Rtf formatında kaydedip, Level Posta Kutusu'na konulu bir mail'e attach ederek level@level.com.tr adresine gönderin.
Eğer sorununuz donanım ile ilgili ise tugbek@level.com.tr adresine göndermeniz, daha hızlı ve sağlıklı cevap almanızı sağlayacaktır.
Belli bir oyun ile ilgili sorunuzu ise, o oyunu inceleyen ve/veya tam çözümünü yazan kişinin mail adresine göndermeniz, daha doğru cevap almanızı sağlayacaktır, bu da aklınızda bulunsun.

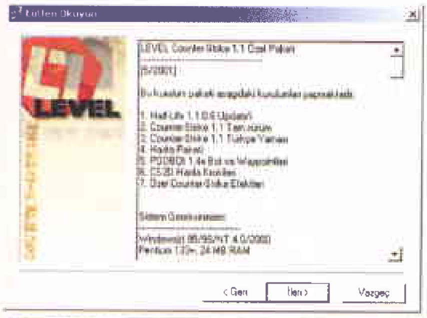
levelcd

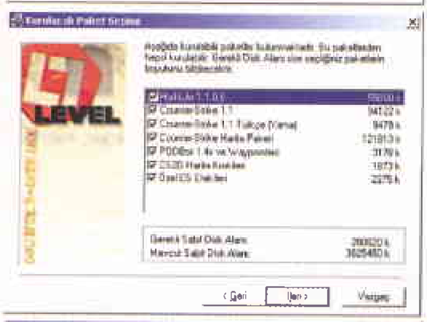
LEVEL CSPACK1.1

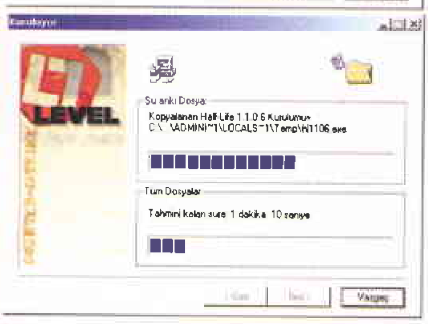
Yok Half-Life kur, yok Half-Life Update'i kur, Yok CS kur üstüne, yoksa CS update'i kur.. Eksik haritaları yükle, botları kur, waypointlerini download et.. Artık bir Half-Life, bir de LEVEL yeterli. Türkçe'sini unutmayalım

Uğraştık, didindik bir çok paketi tutup bir araya getirip, çok işinize yarayacağını düşündüğümüz bir Counter-Strike paketi oluşturduk. Bu paket içerisinde neler mi var? Bir Half-Life kurduktan sonra size gerekebilecek hemen herşey, ama detay isterseniz:

- Half-Life 1.1.0.6 Update
- Counter-Strike 1.1 Tam Sürüm
- CS 1.1 Türkçe
- CS Harita Paketi (Eski haritalar ve Türk Haritaları)
- PODBot 1.4x CS Botu ve Waypointleri
- CS2D Harita Krokileri
- Özel Counter-Strike Efektleri







KURULUM:

Programı çalıştırdıktan ve Half-Life klasörünüzü belirttikten sonra programları seçeceğiniz ekrana kadar "ileri" tuşuna basarak ilerleyin. Burada kurmak istediklerinizi seçin. CS1.1 Türkçe programı sadece Türkçe yamasıdır. Yani CS1.1'iniz yoksa CS1.1 Türkçe'yi kurmayın. Şimdi bu paketteki programları kurmadan önce neler olduklarına kısaca göz atalım.

1. HALF-LIFE 1.1.0.6 Update

Bu update ile kurulu Half-Life sürümünüzü 1.1.0.6'ya yükseltebilirsiniz. Counter-Strike 1.1'i tüm özellikleriyle oynayabilmeniz için gereklidir. Team Fortress 1.5 ve Opposing Force için yamaları da içermektedir. Kurulumda ayrı bir kurulum penceresi daha açılıp, orijinal HL1.1.0.6 kurulumuna geçilecek, panik yok.

2. COUNTER-STRIKE 1.1 Tam Sürüm

Counter-Strike 1.1'in tam kurulum dosyasıdır. Bu oyunu oynayabilmek için gerekli tüm dosyaları içermektedir. Burda da yine HL Update'de olduğu gibi ayrı bir pencerede orijinal CS1.1 kurulumu gelecek. Next, next, next...

3. COUNTER-STRIKE 1.1 Türkçe Yaması

Counter-Strike'ı Türkçe oynayabilmek için gerekli dosyadır. Kurulum sonunda tamamen Türkçe bir CS oyununuz olacaktır.

4. COUNTER STRIKE 1.1 Harita Paketi

CS 1.1'den önce resmi Counter-Strike Takımı tarafından eski sürümlerde bulunan fakat 1.1 versiyonunda bulunmayan tüm haritaları içermektedir. Ayrıca Türk Harita yapımcılarınında yapmış olduğu haritaları sizin için bu pakete ekledik.

5. PODBOT 1.4x Bot ve Waypointleri

Tek başınıza Counter-Strike oynayabilmek için gerekli bot dosyalarıdır. En iyi botlardan biri olarak bilinen PODBot'un bu kurulum hazırlanırken bulunan en son sürümü ve bir çok harita için bulunan waypoint (hareket noktaları) bu paketin içinde bulunmakta. Eğer Türkçe Counter-Strike kurulumunu seçtiyseniz PODBot'ta Türkçe olacaktır.

Bot ekleme menüsüne girmek için, açtığınız oyunda klavyenizdeki "Backspace" tuşunun yanındaki "-" tuşunu kullanabilirsiniz. PODBOT ayarları cstrike klasörünün içindeki PODBOT isimli klasördeki Podbot.cfg 'dedir. Eğer hiç bir değişiklik yapmazsanız, otomatik olarak 6 adet bot oyununuza girecektir. Tüm ayarları bot menüsünden yapabilirsiniz.

6. CS2D Harita Krokileri

CSNation sitesinde bulunan bir bölüm olan CS2D'nin hazırlamış olduğu, CS haritalarının krokileridir. 2 boyutlu GIF resimlerde, haritaların taktiklerini, snipe, bomba veya rehine yerlerini görebilir, gidebileceğiniz yolları izleyebilirsiniz. Klan maçları öncesi bir pano niteliğinde olduğunu söylememe gerek yok sanırım.

7. Özel COUNTER-STRIKE Efektleri

Counter-Strike'da görselliği biraz daha arttırmak için yapılmış, efekt değişiklikleri. PainPak olarak bilinen paketinin biraz daha modifiye halidir. Patlama efektleri, kan izleri ve duvardaki mermi izleri artık daha iyi olarak sizi bekliyor. Unutmadan GeForce ekran kartınız yok ise, pek de sağlıklı sonuç alabileceğinizi söyleyemem. En azından TNT2 idare edebilir bir çözünürlükte çalıştırabiliyor (1024x768)

Ve.. Paketimiz bu kadar diyebiliriz. Amacımız bir çok kişiyi megabytelarca dosyaları indirme ve hepsini ayrı ayrı kurma zahmetinden kurtarmaktı. Benim gibi ayda bir format atan insanlar için (ki bu sayının hiç de az olmadığına eminim) birebir.

Ayrıca teşekkür etmek istediğim aslında pek çok kişi var. Böyle güzel bir oyun ve mod hazırladıkları için Valve ve CS Team'e; yardımları için [LVL]Kingfisher'a, botları için Count_Floyd'a (Thanks alot, as I promised), sesleri ile güzel bir Türkçe CS oluşturmada yardımcı olan Gargadar ve Predator'a, Painpak uyarlaması için mescalito'ya, haritaları ile güçlendiren snipeTR, AmonRa, zuLuuuuuu, Dominic, Valthoron, Smasher, [KAN]DO, [BAY]Bordo'ya; tüm SNN ailesine ve LVL Turnuvamıza katılan tüm CS klanlarına, özellikle Burak olmak üzere tüm LVL klanına teşekkürlerimi, saygılarımı ve sevgilerimi iletirim. (Kesin Sinan kırpar ucundan)(Hayır, niyeki? – BLX) ■ ■ ■



SLASHERS

Galip Kartoğlu



Slashers, bir Türk'ün tek başına yaptığı bir dövüş oyunu. Grafiklerine aldanıp da kötü olduğunu zannetmeyin, oldukça derin bir oynanışa sahip. Şimdiye kadar hiçbir dövüş oyununda uygulanmamış bazı savunma ve saldırı fikirlerinin hayata geçirildiği bir oyun Slashers. Attack, Counter-Attack, Block, Combo ve Special Moves gibi bütün dövüş oyunlarında standart olan taktiklere ek olarak, White Block, 3 seviyeli Power Attack gibi birçok yenilik de başarıyla uygulanmış. Grafik yönü Günümüz oyunlarına göre biraz zayıf, ama bir süre oynadıktan sonra grafiklerdeki eksiklik gözünüze batmıyor.

Oynanış ve ses efektleri olarak eski arcade klasiklerinden olan Samurai Shodown'a fazlasıyla benziyor Slashers. Grafiklerinden müziklerine kadar herşeyini tek başına hazırlayan Galip Kartoğlu'ndan (d.a. Mr_Felsefe) aldığım bilgiye göre Slashers 2 de yolda. Grafiklerini bu işte usta olan bir başka grafikerin yaptığı Slashers 2, hazırlanmaya yakın olduğunda dergimizin İlk Bakış bölümünde incelenecek.

DESPERADOS

Infogrames



PC'lerde şimdiye kadar yapılmış tek bir kovboy temalı oyun vardır: Outlaws. Nedense her tür konunun suyunun çıkarıldığı PC oyunlarında vahşi batı temalı olaylarda bariz bir eksiklik olduğu kesin. Ama Desperados bu açığı kapatacak gibi gözüküyor. Oynanışı utanmazca Commandos'dan aşırma olan Desperados, grafik ve atmosfer olarak fena halde sağlam. Oyunun tam sürümü de gelmek üzere, gözleriniz açık tutun derim.

OPERATION FLASHPOINT

Codemasters / Bohemia Interactive

Çek Cumhuriyeti'nde yapılmakta olan Operation Flashpoint, tüm zamanların en gerçekçi modern savaş oyunu olmaya aday. Demoda da göreceğiniz gibi Nato kuvvetleri tarafından kullanılan bütün standart taktikler, hareketler ve silahlar oyuna birebir olarak geçirilmiş. Askerden yeni gelmiş birisi olarak şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki, Operation Flashpoint gerçek asker psikolojisini ve savaş atmosferini birebir yansıtmayı başaran ilk oyun. Demosunu bitirmekte acele etmeseniz iyi olur, çünkü tam sürümünün gelmesine daha üç ay var. Sabırsızlıktan kuduruyorum.



Hareket	w,a,s,d
Seçenek Menüsü	enter
Menü Seçenekleri	g,ü
Şarjör Doldurma	r
Saat	t
Harita	m

HOSTILE WATERS: ANTEAUS RISING

Activision / Rage

Çoook eskilerden Carrier Command deyu bir oyun var idi. Hostile Waters, bu eski oyunun Rage adlı cıvıl renk fabrikası firmanın ellerinde yeniden yoğurulmuş hali. Real Time Strategy ve aksiyon türlerinin birleşiminden oluşuyor. Etrafta bulduğunuz metal parçalarını geri dönüşüme tabi tutup, elde ettiğiniz metal moleküllerinden yeni alet edevat yapmanız gerekiyor. Bu aletlere de eski savaşlarda ölmüş usta pilotların ruhları ve zekalarının saklandığı Soul Catcher çiplerini takıyorsunuz. Bu savaş araçlarını isterseniz kendiniz yönetiyor, isterseniz bilgisayarın yönetimine bırakabiliyorsunuz.



Hareket	w.a.s.d
Yükselme/Alçalma	r,f
Araç Değiştirme	1-4
Taktik Harita	f1

SUMMONER

Volition / THQ

Volition'ın bütün oyunlarını incelemek şimdiye kadar bana nasip oldu. Ve adamların ilk FRP denemesi de oldukça güzel olduğundan, şimdiye kadar bundan şikayetçi olduğumu söyleyemem. Ama dikkat edin, Summoner'ın dünyası o kadar geniş ve şehirler o kadar büyük ki bir süre sonra kendinizi kaybedebiliyorsunuz.



KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS

Timegate

Civilization'ın şehir yönetimi ile RTS'lerin hızlı oynanışını birleştiren Kohan, karmaşık bir oynanışa sahip. Ama eğitim görevlerini dikkatle takip ederseniz, oyuna kısa zamanda hakim olacaksınız. Siz demoyu oynarken, full versiyonu elimize geçmiş olur sanıyorum.



ADVENTURE PINBALL

EA Games / Digital Extremes

Tamamen 3D bir masada oynanan Adventure Pinball'da kamera topun peşine takılıp gidebiliyor veya bir noktaya aniden zoom edip sizi şaşırtabiliyor. İşin ilginci, oyunda kullanılan 3D motoru da tanıdık: Unreal Tournament grafik motoru.

ASSIMILATION

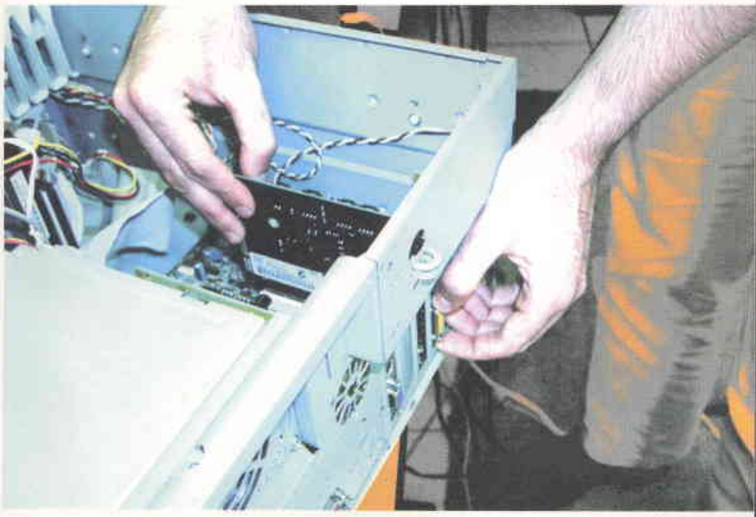
Small Rockets

Bir tahta üzerinde taşlarınızı rakip taşların yanına hareket ettirerek, rakibin taşlarını kendi renginize çevirmeye çalışıyorsunuz. Tek boşluk atlarsanız taşınızı kopyalarsınız, iki sıra atlarsanız ise hareket ettirirsiniz.

MOORHUHN WINTER EDITION

Phenomedia

Moorhuhn adlı bu gudubet oyunda tek yaptığınız salak salak uçuşan tavukları vurmak ve puan toplamak. Oyunda öyle gizli şeyler var ki, bunları bulmaya çalışmak da insanda bağımlılık yapıyor. Bizim rekorumuz 2893, bakalım kırabilecek misiniz?



Eğer sıkışmış bir kartı çıkarmakta zorlanıyorsanız dışarıda ki çıkıntılarına güç verebilirsiniz.

nız sürücünün Master veya Slave olmasını belirleyecektir. Jumper'ın nasıl takılması gerektiği hem cihazın kılavuzunda hem de üzerinde gösterilir. Buradan Master ve Slave ayarlarının hangileri olduğunu bulun önce. Daha sonra cihazı Master mı yoksa Slave'mi bağlayacağınıza karar vermelisiniz.

Standart anakartlarda 2 IDE yuvası vardır ve bunlara 4 ayrı IDE sürücü bağlanabilir. Bu iki IDE yuvasının isimleri Primary ve Secondary'dir. Anakartın kılavuzunda hangisinin hangisi olduğu mutlaka belirtilmiştir. Primarty'ye IDE 1 ve Secondary'ye IDE 2 dendiği de olur. Bunların her birine takılan ilk cihaza Master ve ikincisine Slave denir. Sonuçta dört IDE cihazımız önem sırasına göre şöyle sıralanır.

Primary Master
Secondary Master
Primary Slave
Secondary Slave

Primary Master'a kesinlikle ana hard-diskinizi bağlamalısınız. Yani Windows'un yüklü olduğu Boot hard-diskını. Bunun dışındaki diğer sürücülerinizi önem sırası ile takmalısınız. HDD'lerin CD-ROM'ların önünde olmasına dikkat edin.

Bütün sürücülerinizin jumper'larını ayarladıktan sonra yerlerine yerleştirin. Önce IDE kablosunu ve daha sonra güç kablosunu bağlayın. Unutmayın HDD'lerde IDE kablosunun kırmızı tarafı size bakmalıdır. Floppy'de ise veri kablosunun kırmızı tarafı kasanın içine bakar. HDD'lerin güç kablolarını ters takma şansını yok. Floppy'de ise güç kablosunun kırmızı telinin size doğru olmasına dikkat edin.

İşlemci ve RAM

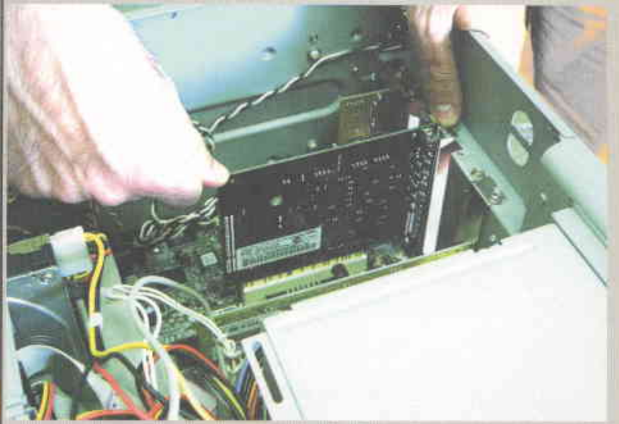
En hassas olunması gereken parça kuşkusuz işlemcidir. İşlemcinin PIN adı verilen ayaklarından biri kırılırsa ona veda edebilirsiniz. Bu yüzden anakart da değişiyorsa işlemciyi ve RAM'leri anakarta kasanın dışında takın. Ve daha sonra bunları komple kasaya yerleştirin. Bu daha kolay ve güvenli olacaktır.

Slot işlemcileri takmak daha kolaydır. İşlemciyi üst uçlarından tutar ve buralarda ki kulakçıkları içe doğru itersiniz. Böylece işlemci kilidi açılır ve yine hafif sağ sol yaptırarak işlemciyi çıkarırsınız. Bazen işlemci kilidi kulakçık dışında bir formda da olabilir.

Soket işlemciler ayakları yüzünden daha fazla dikkat gerektirir. Yanında işlemciyi kilitleyerek yerinden çıkmasını engelleyen bir kol vardır. İşlemciyi takarken nasıl oturacağını anlamak için kenarları kırpılmış köşelere bakın. Bu köşelerde bir pin'in eksik olduğunu göreceksiniz. Aynı şeklide anakart üstünde ki sokette de buna karşı gelecek eksik pin yuvaları vardır.

İşlemci fanını takarken çok dikkatli olun. Çünkü fan genelde ışlemci üzerine çok sıkı oturur ve takması zordur. Fanı takarken soketin altında ki tırnaklara oturan küçük kollardan birini takın önce. Daha sonra diğerini yerine geçirmelisiniz. Ancak ikinci kolu takarken genelde işlemci üzerine çok fazla baskı uygulanır ve bu işlemcinin kırılmasına yol açabilir. Bu yüzden çok dikkatli olun. Bu arada işlemci soketi çevresinde ki kondansatörlere dikkat edin. Genelde işlemci takmanızı zorlaştırırlar ve yanlış bir hareket bu parçaların kopmasına yol açabilir.

Takmadan önce RAM'inizin üzerinde ki iki çentiğe dikkat edin. Bunlar RAM'in anakarta giren kısmındadır ve RAM'i ters takmamanız için konmuştur. Bu çentiklerin







Bir PCI kart takarken kartı neresinden tuttuğunuz çok önemlidir. Yanlış bir yerden tutarsanız kartın üzerinde ki bileşenlere zarar verebilirsiniz. Kartı takarken öncelikle en solda ki resimde gözüktüğü gibi PCI slotuna yerleştirin. Ardından ortada ki resimde gördüğünüz gibi baş parmağınızla metal kısmından bastırın. Daha sonra teli yapmanız gereken vidalamak ve bağlantılarını yapmak.

karşılığını anakarttaki RAM yuvasında da bulun. Böylece RAM'i boşuna ters takmaya çalışıp zorlamamış olursunuz. RAM'i yerine hafifçe oturttuktan sonra baş parmaklarınızla yukarıdan bastırırken işaret parmaklarınızla da RAM'i sabitleyen kulakçıkları içeri doğru kaldırın. ■ ■ ■

Tuğbet Ölek